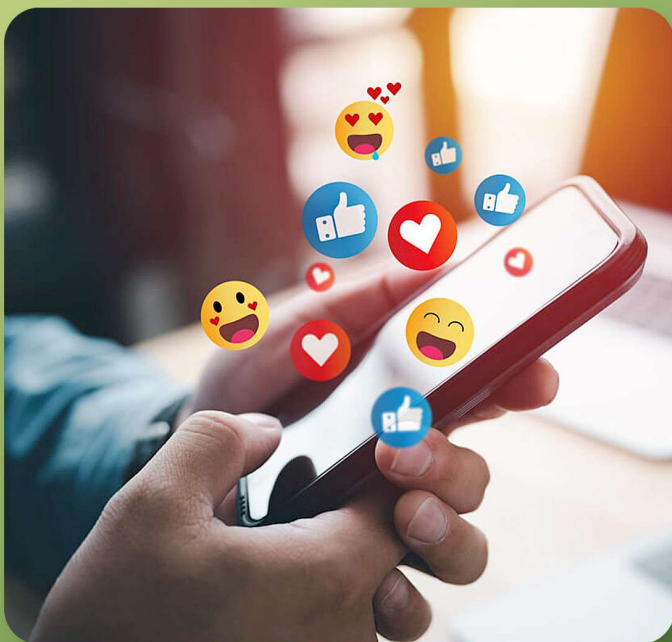


Universidad Modular Abierta

Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales

Dirección de Investigación
Sede Central - San Salvador



El Impacto de las Redes Sociales en la Libertad de Expresión en El Salvador

Eliseo Escobar Alfaro

Investigación 2024

UNIVERSIDAD MODULAR ABIERTA

**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN
SEDE CENTRAL - SAN SALVADOR**



**EL IMPACTO
DE LAS REDES SOCIALES
EN LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN
EN EL SALVADOR**

Eliseo Escobar Alfaro

Investigación 2024

302.23

E74i Escobar Alfaro, Eliseo

slv El impacto de las redes sociales en la libertad de expresión en El Salvador / Eliseo Escobar Alfaro ; coordinadora de diseño gráfico Lidia de Pineda ; diseño y diagramación José David Calderón Aragón. -- 1ª ed. -- San Salvador, El Salv. : Universidad Modular Abierta (UMA), 2025.

81 p. : il., tablas, gráficos ; 22 cm.

ISBN 978-99983-58-49-2 <impreso>

1. Comunicación social-Investigaciones. 2. Redes sociales. 3. Libertad de expresión. I. Título.

BINA/jmh

ISBN: 978-99983-58-49-2

Doctora Judith Virginia Mendoza de Díaz
Rectora

Licdo. MARH. Edgar Armando Jiménez Yáñez
Vicerrector

Licdo. José Ernesto Romero Ramos
Decano de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales

Licdo. Eliseo Escobar Alfaro
Investigador

UMA



Licda. Lidia de Pineda
Coordinadora de Diseño Gráfico
cpcreativapublicitaria@gmail.com

Licdo. José David Calderón Aragón
Diseño y Diagramación

@Copy Right
El Salvador
Primera Edición
25 ejemplares

Universidad Modular Abierta
1ª Calle Pte. N° 2817
San Salvador, El Salvador, C. A.
Tel.: (503) 2260-5320
informacion@uma.edu.sv
www.uma.edu.sb

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO	7
1.1 Identificación del Problema y Planteamiento	8
1.2 Objetivos	8
1.2.1 Objetivo general:	8
1.2.2 Objetivos específicos:	9
1.3 Justificación del estudio	9
1.4 Delimitación y limitaciones de la Investigación	10
1.4.1 Geográfica	10
1.4.2 Temporal	10
1.4.3 Delimitación social	10
CAPÍTULO II	
BASE TEÓRICA	11
2.1 BREVE HISTORIA DE LAS REDES SOCIALES Y LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN EN EL SALVADOR	12
2.2 HISTORIA DE INTERNET	14
2.3 LA ACTUACIÓN DEL ESTADO SALVADOREÑO EN LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y LAS REDES SOCIALES	16
2.4 INTERNET Y REDES SOCIALES EN EL SALVADOR	21
2.5 LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y REDES SOCIALES	23
2.6 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LAS REDES SOCIALES MÁS UTILIZADAS POR LOS JOVENES	26
2.6.1 HISTORIA DE FACEBOOK	26
2.6.2 HISTORIA DE YOU TUBE	27
2.6.3 HISTORIA DE WHATAPPS	28
2.6.4 HISTORIA DE INSTAGRAM	28
2.6.5 HISTORIA DE TWITTER	30
2.7 LAS REDES SOCIALES DE MAYOR IMPACTO ENTRE JÓVENES	31
2.7.1 Inconvenientes del uso de las Nuevas Tecnologías en los adolescentes	32

2.7.2	Inteligencia artificial	35
2.8	IMPORTANCIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL	37
2.8.1	Inteligencia Artificial Generativa	39
2.9	La revolución del empleo con el advenimiento de las aplicaciones en redes sociales	40
2.10	TECNOLOGÍA 5 G	41
2.11	TECNOLOGÍA 6G	42
2.12	EL METAVERSO	43
2.13	EL OMNIVERSO	45
2.14	La Tercera Revolución Industrial	46
2.14.1	La Cuarta Revolución Industrial (4.0)	46
2.14.2	La Quinta Revolución Industrial (5.0)	48
2.14.3	La Sexta Revolución Industrial (6.0)	49
2.15	El Gran Reseteo	49
2.16	Ciudades Inteligentes (Smart City)	50
2.16.1	Implementación Y Arquitectura De Una Smart City	52
2.17	Aprendizaje colaborativo internacional en línea (COIL)	55
CAPÍTULO III		
	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	57
3.1	Tipo de investigación	58
3.2	Técnica	58
3.3	Instrumento	58
3.4	Campo muestral	58
3.5	Muestra	58
CAPÍTULO IV		
	ANÁLISIS DE DATOS	59
	Análisis de Resultados	60
CAPÍTULO V		
	Conclusión	77
	Bibliografía	80

INTRODUCCIÓN

Las redes sociales han transformado radicalmente la forma en que las personas se comunican y ejercen su derecho a la libertad de expresión. En un entorno globalizado y digitalizado, estas plataformas permiten que individuos de todas partes del mundo compartan ideas, opiniones y noticias en tiempo real, ampliando el alcance de la voz de cada persona más allá de fronteras geográficas o políticas.

Sin embargo, el impacto de las redes sociales en la libertad de expresión también presenta desafíos. La desinformación, los discursos de odio y la censura, ya sea gubernamental o por las mismas plataformas, pueden limitar la expresión libre. Además, el poder que tienen grandes corporaciones tecnológicas para moderar contenidos genera debates sobre quién decide qué es aceptable o no en el discurso público. Así, aunque las redes sociales han potenciado la libertad de expresión, también han creado nuevos dilemas sobre sus límites y las responsabilidades de los actores involucrados.

El desarrollo capitular de la presente investigación esta estructurado de la forma que a continuación se especifica.

Capítulo I. Se analiza la situación problemática de las redes sociales en la libertad de expresión sus efectos positivos y negativos de estas nuevas modalidades de comunicación, así como los objetivos que se pretenden alcanzar, la justificación del estudio, los alcances y limitación del estudio, la delimitación geográfica, temporal y social.

Capítulo II. Base teórica del impacto de las redes sociales en la libertad de expresión incluimos en el análisis las diferentes aplicaciones de internet que facilitan la comunicación online por ende la creación de diferentes redes sociales en donde personas se envían mensajes, avisos, correos, noticias, videos por lo que se hace un bosquejo de los antecedentes históricos de la evolución de este paradigma y la situación actual de este avance científico en el ámbito de la libertad de expresión y sus afectaciones positivas y negativas en todas las áreas de las relaciones sociales.

Capítulo III. Describe la metodología aplicada en el proceso de investigación, el tipo de investigación, así como la técnica utilizada e instrumento para la recolección de la información y la muestra.

Capítulo IV donde se presentan las conclusiones específicas, que dieron respuesta a los objetivos planteados en el estudio; Finalmente se incluye las referencias bibliográficas

CAPÍTULO I

Planteamiento





1.1 Identificación del Problema y Planteamiento.

El auge de las redes sociales ha redefinido la forma en que los seres se comunican e intercambian información, influyendo significativamente en el ejercicio de la libertad de expresión. Sin embargo, con su creciente influencia, también han surgido preguntas sobre cómo se equilibra la libertad de expresión con otros derechos y valores, como la seguridad y la privacidad.

La tesis de derecho que se plantea aquí es: ¿Cómo han impactado las redes sociales en la libertad de expresión? Y ¿Qué desafíos legales y éticos plantea esto? Las redes sociales han democratizado la información y han dado voz a personas que anteriormente no tenían fácil acceso a las plataformas de comunicación masiva.

Esto ha permitido un flujo de ideas y opiniones sin precedentes, enriqueciendo el discurso público y permitiendo un debate más amplio y diverso, sin embargo, las redes sociales también plantean desafíos significativos para la libertad de expresión.

En primer lugar, la difusión de información falsa o engañosa fake news puede dañar el discurso público y potencialmente amenazar la seguridad y la democracia. Las redes sociales también pueden ser utilizadas para acosar o intimidar a los usuarios, lo cual puede silenciar las voces y limitar la libertad de expresión. La censura y moderación de contenido por parte de las plataformas de redes sociales también plantea dilemas. Aunque estas plataformas tienen el derecho y a veces la obligación de moderar el contenido para mantener un ambiente seguro y respetuoso, la eliminación de contenido también puede ser vista como una limitación de la libertad de expresión.

En resumen, las redes sociales han tenido impactos considerables en la libertad de expresión, brindando oportunidades y desafíos únicos. La tarea de equilibrar la libertad de expresión con otros valores fundamentales en este nuevo espacio público digital es un desafío importante que necesita una consideración legal y ética cuidadosas.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general:

Conocer la opinión de los jóvenes universitarios sobre la utilización de las redes sociales en la libertad de expresión en El Salvador.



1.2.2 Objetivos específicos:

- Determinar la red social más utilizada entre los jóvenes universitarios de algunas universidades de El Salvador.
- Identificar la finalidad de uso que los estudiantes universitarios hacen de las redes sociales.

1.3 Justificación del estudio.

La libertad de expresión es un derecho estrechamente conexo a la democracia protegido en cualquier forma de emisión, por lo que se contempla la protección a la manifestación de las ideas en las redes sociales, con limitantes de ley, y sometida a supervisión judicial bajo parámetros específicos para su análisis. En ese sentido, las redes sociales son un mecanismo para el ejercicio de la democracia directa, porque propician la participación masiva de los ciudadanos.

Por lo que las redes sociales son plataformas de comunicación virtual que permiten la creación de contenidos a los propios usuarios a través de sencillas herramientas de edición, publicación e intercambio de información entre participantes. Estos medios digitales incluyen blogs, redes profesionales, de grupos de interés y foros, entre otros. Así las redes sociales más difundidas globalmente son Facebook creadas en y 2007 por Mark Zuckerberg, WhatsApp en el 2009 creada por dos ex empleados de Yahoo! Brian Acton y Han Koum, Instagram en octubre 2010 creada por Kevin Systrom y Mike Krieger Tik Tok en septiembre del 2016 inventado por Byte Dance una empresa de tecnología china y chat gpt que es una aplicación de chatbot de inteligencia artificial desarrollada en 2022 por OpenAI respectivamente, en los países occidentales según Colín (2024) a excepción de tik tok que surgió en China.

Aunque hay muchas otras son de acceso gratuito y no son redes políticas por definición, pero sus potencialidades se vinculan con la expansión de la democracia electrónica. Como sostiene Cansino. C (2017), creador del concepto filosófico Homo Twitter, la red social “ha venido a constituirse en el ágora de deliberación y confrontación de las ideas y opiniones, en la nueva plaza pública virtual... donde se construye la ciudadanía y se definen los valores sociales”. Las redes sociales constituyen un espacio para el ejercicio de la democracia, y, por lo tanto, debe de ser un sitio tutelado y protegido, pero supervisado para garantizar la tutela de otros derechos en concurso.



1.4 Delimitación y limitaciones de la Investigación

1.4.1 Geográfica

La investigación se realizó con los estudiantes de nuevo ingreso de las instituciones de educación superior de los municipios de San salvador y de Chalatenango. Es importante esclarecer que hubo dificultades por la desidia de algunos estudiantes en responder el instrumento de recolección de datos (encuestas) en la cantidad y tiempo requerido, por haberse realizado en el ámbito virtual.

- a. Universidad Evangélica de El Salvador (UEES)
- b. Universidad Politécnica de El Salvador (UPES)
- c. Universidad Luterana Salvadoreña (ULS)
- d. Universidad Monseñor Oscar Arnulfo Romero (UMOAR)
- e. Universidad Modular Abierta
- f. Universidad Andrés Bello

1.4.2 Temporal

La investigación se realizó entre los meses de enero y julio del año dos mil veinticuatro.

1.4.3 Delimitación social

Estudiantes de nuevo ingreso de las diferentes facultades de las instituciones de educación superior en el departamento de San Salvador y Chalatenango.

CAPÍTULO II

Base Teórica



2.1 BREVE HISTORIA DE LAS REDES SOCIALES Y LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN EN EL SALVADOR.

Los primeros enlaces de internet que se realizaron en el territorio salvadoreño fueron hechos por ANTEL en febrero de 1986 instalándolos en la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas y en la Universidad Don Bosco. El siguiente mes vieron la ciber luz los sitios web de estas dos universidades, así como los de SVNet y la página principal de El Salvador (www.sv), convirtiéndose así en los primeros sitios web de El Salvador que residían en un servidor ubicado físicamente en El Salvador.

Desde entonces, el crecimiento de Internet en El Salvador ha sido, como en todo el mundo, gratamente acelerado. Al mismo tiempo, un grupo de profesionales y técnicos salvadoreños, la mayoría de ellos empleados de la empresa telefónica estatal, se hallan en el interior de un recinto sin mayores lujos, decorado con cables y aparatos extraños, realizando pruebas y ajustes en el enlace que constituiría, justamente en esos días, el primer punto de presencia de nuestro país a Internet. En septiembre de 1994 se gestionó, ante el IANA (Internet Assigned Numbers Authority) y el InterNIC (Internet Network Information Center), respectivamente, un conjunto de direcciones IP, equivalentes a una clase B, y la administración del dominio de Nivel Superior correspondiente a El Salvador, SV. Ese mismo mes y año, el grupo SVNet fue constituido por la Universidad Centroamericana UCA, el CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología), la UES, la Universidad Don Bosco, ANTEL con el fin de administrar recursos.

En octubre de ese año se estableció un acuerdo con UUNet, en Virginia, EEUU, para manejar el tráfico de correo desde y hacia El Salvador, bajo el dominio SV. En diciembre se instaló y configuró exitosamente uno nodo UUCP (Unix to Unix Copy Program) de correo electrónico en el CONACYT con este propósito, y los primeros mensajes con direcciones terminadas en SV comenzaron a circular en Internet.

Como anécdota curiosa, se puede referir que los primeros mensajes venían escritos en ruso, pues algunas siglas de la extinta Unión Soviética. Anterior y en paralelo a esta iniciativa, era posible intercambiar correos a través de Internet por vías tales como la ofrecida por ANTEL, usando el protocolo X.25, o a través de los servicios de otros nodos UUCP, como el llamado Huracán. La provisión del servicio de correo electrónico a los salvadoreños que así lo desearan, con direcciones SV, inició en marzo de 1995.

Esto era realizado por medio de una llamada telefónica a medianoche a UUNet, en la que se intercambiaban los mensajes de y hacia nuestras direcciones



SV y el resto del mundo. En paralelo, y desde la constitución de SVNet, se había venido trabajando en la formulación de un proyecto a presentar a la OEA (Organización de Estados Americanos), en el marco del proyecto RedHUCyT (Red Hemisférica Universitaria de Ciencia y Tecnología). Finalmente, después de varias revisiones y ajustes, el proyecto salvadoreño fue presentado por SVNet a la OEA en septiembre de 1995.

La carrera empezaba. Se llevaron a cabo varios eventos relacionados, entre ellos dos WorldNets, en la Embajada de los Estados Unidos (julio y octubre de 1995) con panelistas nacionales e internacionales vía satélite, varios cursos y seminarios organizados por diversas instituciones, un panel técnico sobre “Criterios para la gestión y desarrollo de la red Internet en El Salvador”, y otros. La capacitación técnica a los miembros de SVNet fue realizada por los mismos salvadoreños, en noviembre.

Después del trabajo de conexión y pruebas realizadas en diciembre de 1995, ese mismo mes se firmó un convenio de mutua colaboración entre ANTEL y los demás miembros de SVNet, que permitió la instalación de líneas dedicadas a estas instituciones. Enero de 1996 vio un punto de presencia a Internet estable desde El Salvador, así como la recepción de los equipos que la OEA había financiado para iniciar la conectividad a Internet de nuestro país. (Fernández, 2021).

En este ámbito el surgimiento de las redes sociales se remonta a la década de 1990, cuando la web comenzó a popularizarse. En ese entonces, surgió una plataforma llamada SixDegrees.com, considerada como la primera red social moderna. Aunque fue pionera en conectar perfiles de usuarios, su popularidad fue efímera. Sin embargo, fue en 2004 cuando las redes sociales realmente despegaron con el lanzamiento de una plataforma que cambiaría el juego: Facebook. Esta red social, fundada por Mark Zuckerberg, se convirtió rápidamente en un fenómeno mundial y sentó las bases de lo que hoy conocemos como redes sociales.

Desde entonces, hemos sido testigos de una explosión de redes sociales que han surgido para satisfacer diferentes necesidades y gustos. Twitter nos permite compartir pensamientos en 280 caracteres, Instagram nos invita a compartir fotografías y videos, LinkedIn se especializa en conectar profesionales y YouTube brinda la oportunidad de compartir y ver videos de todo tipo.

A medida que las redes sociales evolucionaron, también lo hicieron sus funcionalidades. Ahora se puede etiquetar a amigos en publicaciones, dar «me gusta» a contenido que agradan, seguir a influencers favoritos e incluso realizar transmisiones en vivo para compartir momentos especiales con la audiencia.



Además, las redes sociales se han convertido en una herramienta fundamental para las empresas y organizaciones. Las marcas utilizan estas plataformas para promocionar sus productos, interactuar con sus clientes y construir una comunidad de seguidores leales. El marketing en redes sociales se ha convertido en una disciplina esencial en la actualidad.

En resumen, las redes sociales han cambiado radicalmente la forma en que se comunican las personas con los demás. Han abierto un mundo lleno de posibilidades y oportunidades tanto a nivel personal como profesional. Las redes sociales modernas tienen sus raíces en comunidades en línea que surgieron en la década de 1970. Uno de los primeros ejemplos fue ARPANET, una red de computadoras utilizada por el Departamento de Defensa de Estados Unidos. Esta red permitía la comunicación entre diferentes instituciones académicas y militares.

A través de ARPANET, se establecieron diferentes comunidades en línea donde los usuarios podían compartir mensajes e intercambiar información. A medida que la tecnología avanzaba, surgieron los primeros sitios web dedicados exclusivamente a las redes sociales.

Un ejemplo destacado es SixDegrees.com, lanzado en 1997. Este sitio permitía a los usuarios crear perfiles y conectarse con otras personas a través de la web. A partir del año 2003, las redes sociales comenzaron a proliferar rápidamente. Un hito importante fue la creación de Friendster, una plataforma que permitía a los usuarios conectarse con amigos y conocer nuevas personas. Sin embargo, problemas técnicos y decisiones empresariales desafortunadas llevaron al declive de Friendster en 2005. En 2004, Mark Zuckerberg fundó Facebook, una plataforma que revolucionó la forma en que nos conectamos y compartimos información en línea. Facebook se convirtió rápidamente en el líder indiscutible de las redes sociales, con miles de millones de usuarios en todo el mundo. Otro gigante de las redes sociales es Twitter, lanzado en 2006. Twitter se destacó por su formato de mensajes cortos y su capacidad de transmitir información en tiempo real.

2.2 HISTORIA DE INTERNET

Historia de internet Los inicios del Internet nos remontan a los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país. Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país. Dos años después, ya contaba con unos



40 ordenadores conectados. Tanto fue el crecimiento de la red que su sistema de comunicación se quedó obsoleto. Entonces dos investigadores crearon el Protocolo TCP/IP, que se convirtió en el estándar de comunicaciones dentro de las redes informáticas (actualmente sigue utilizando dicho protocolo). ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red. Las funciones militares se desligaron de ARPANET y fueron a parar a MILNET, una nueva red creada por los Estados Unidos la NSF (NationalScienceFundation) crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos.

En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos, según el sitio Cad.com.mx el autor William Gibson hizo una revelación: el término "ciberspacio". En ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra "ciberspacio" terminó por ser sinónimo de Internet. (Cad.com, 2010).

Por otra parte, el correo electrónico fue desarrollado por primera vez en 1971 por RayTomlinson, quien también tomó la decisión de utilizar el símbolo "@" para separar el nombre de usuario del nombre del equipo (que más tarde se convertiría en el nombre de dominio). Una de las novedades más importantes de 1971 fue el inicio del Proyecto Gutenberg. El Proyecto Gutenberg, para quienes no están familiarizados con el sitio, es un esfuerzo global para hacer libros y documentos de dominio público disponibles en formato electrónico, todo empezó cuando Michael Hart tuvo acceso a un gran bloque de tiempo de computación y llegó a la conclusión de que el futuro de las computadoras no era la Computación en sí mismas, sino en el almacenamiento, recuperación y búsqueda de información que, por aquel entonces, sólo estaba disponible en las bibliotecas.

Escribió a mano (no había OCR en aquel momento) la "Declaración de la Independencia de los Estados Unidos y puso en marcha el Proyecto Gutenberg para que la información contenida en los libros tuviese una amplia difusión en formato Electrónico (bocadit.com, 2009). En 1993 sólo había 100 sitios de información registrados por el protocolo 10 World Wide Web (www).

Hoy son millones los sitios web registrados a nivel mundial, y cada día aparecen miles más en 2002 comienzan a aparecer sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales, y se hizo popular en 2003 con la llegada de sitios tales como MySpace o King. Hay más de 200 sitios de redes sociales, aunque Friendster ha sido uno de los que mejor ha sabido



emplear la técnica del círculo de amigos. La popularidad de estos sitios creció rápidamente y grandes compañías han entrado en el espacio de las redes sociales en Internet. Por ejemplo, Google lanzó Orkut el 22 de enero de 2004. Otros buscadores como KaZaZz y Yahoo! crearon redes sociales en 2005 (Es.slideshare.net, 2014) En estas comunidades, un número inicial de participantes envían mensajes a miembros de su propia red social invitándoles a unirse al sitio. Los nuevos participantes repiten el proceso, creciendo el número total de miembros y los enlaces de la red.

Los sitios ofrecen características como actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, la capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea. Las redes sociales también pueden crearse en torno a las relaciones comerciales, el establecimiento combinado de contactos (blendednetworking) es una aproximación a la red social que combina elementos en línea y del mundo real para crear una mezcla. Una red social de personas es combinada si se establece mediante eventos cara a cara y una comunidad en línea. Los dos elementos de la mezcla se complementan el uno al otro. (Antecedentes históricos, 2011).

2.3 LA ACTUACIÓN DEL ESTADO SALVADOREÑO EN LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y LAS REDES SOCIALES.

En El Salvador predomina la ideología neoliberal En esa perspectiva, la intervención del Estado sobre la libertad de expresión en las redes digitales, cuando únicamente discurren de sus instituciones a la ciudadanía, de arriba a abajo, destapan la posibilidad de un camino teñido de formas autoritarias. El miedo a la censura en internet por el predominio del mercado corporativo y la actuación del Estado-nación tiene necesidad de recuperar la energía asociativa de la fortaleza de la sociedad civil En el siglo XXI estamos concurriendo a la conformación de un sistema moderno digital que modifica la vida social y la libertad de expresión.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación han permitido que los tribunales, escuelas, instituciones públicas y algunas secciones de la economía sigan funcionando. Al mismo tiempo, apertura un grave riesgo para la sociedad al transformarse en herramientas de vigilancia, seguimiento y control en poder del Estado, de las élites y, especialmente, de las grandes empresas de internet que ponen en peligro la privacidad y la libertad de expresión. En particular, las corporaciones tecnológicas representan la mayor amenaza contra la libertad de expresión, pues no solo tienen el control de la información sino, fundamentalmente, poseen el poder sobre la estructura de la plataforma de Internet. En ese sentido, la modernidad digital afirma la tendencia de un proceso



interrelacionado entre la privatización del derecho de la libertad de expresión por las corporaciones tecnológicas y la constitución de un ciudadano-cliente, sumiso de sus disposiciones y dependiente de la lógica de mercado red.

El resultado es la conformación de una cibercracia, un gobierno digital autoritario de unas pocas empresas -Google, Apple, Facebook, Amazon y Microsoft-, que son los nuevos gobernantes que deciden sobre los mensajes y la libertad de expresión en las redes sociales. Por otra parte, la constitución política salvadoreña en el ámbito de la libertad de expresión dice lo siguiente Art. 6.- Toda persona puede expresar y difundir libremente sus pensamientos siempre que no subvierta el orden público, ni lesione la moral, el honor, ni la vida privada de los demás. El ejercicio de este derecho no estará sujeto a previo examen, censura ni caución; pero los que, haciendo uso de él, infrinjan las leyes, responderán por el delito que cometan. En ningún caso podrá secuestrarse, como instrumentos de delito, la imprenta, sus accesorios o cualquier otro medio destinado a la difusión del pensamiento.

No podrán ser objeto de estatización o nacionalización, ya sea por expropiación o cualquier otro procedimiento, las empresas que se dediquen a la comunicación escrita, radiada o televisada, y demás empresas de publicaciones. Esta prohibición es aplicable a las acciones o cuotas sociales de sus propietarios. Las empresas mencionadas no podrán establecer tarifas distintas o hacer cualquier otro tipo de discriminación por el carácter político o religioso de lo que se publique. Se reconoce el derecho de respuesta como una protección a los derechos y garantías fundamentales de la persona. Los espectáculos públicos podrán ser sometidos a censura conforme a la ley. (constitución política salvadoreña, 1983). Por lo que de acuerdo al ordenamiento jurídico salvadoreño la libertad de expresión no es absoluta porque se debe circunscribir al respeto de ciertos derechos fundamentales como son el orden público, la moral, el honor y la vida privada.

Por otra parte, en el ámbito internacional el Estado de España el 30 de abril 2024 El Consejo de ministros ha aprobado el Real Decreto para regular la actividad de los “influencers”, y que los define en función de tres criterios: que facturen más de 300.000 euros anuales con su actividad audiovisual, que superen el millón de seguidores en una única plataforma de intercambio de videos o dos millones en el global de su actividad y que hayan publicado o compartido 24 o más videos al año.

El Real Decreto aplica unas condiciones con el fin de proteger al usuario más joven de la publicidad potencialmente nociva. La medida nace tras el crecimiento de estas figuras y el auge de su impacto en la opinión pública.



El Consejo de ministros aprobó el Real Decreto 444/2024, de 30 de abril, en el que se regulan a los usuarios considerados de "especial relevancia", o también conocidos como influencers de servicios de intercambio de videos mediante plataformas.

Las principales obligaciones para los influencers bajo el nuevo decreto incluyen:

- Los usuarios tendrán que identificar de manera precisa los contenidos publicitarios para evitar confusiones entre publicidad y contenido orgánico.
- Se vetan los anuncios sobre productos de tabaco y derivados como cigarrillos electrónicos o hierbas para fumar.
- Los anuncios sobre bebidas alcohólicas de más de 20 grados se restringen a un horario de 1:00 a 5:00 de la madrugada, mientras que las que no superen esa graduación podrán anunciarse entre las 2:30-5:00 de la madrugada.
- Se prohíbe la publicidad relacionada con juegos de azar y apuestas en programas dirigidos a menores de edad.

Además, los influencers residentes en España tendrán que registrarse en una plataforma online creada por el Ministerio (Expansión, 2024). De esta forma, la nueva norma establece una serie de responsabilidades y obligaciones legales para influencers y creadores de contenido en lo que respecta a sus publicaciones y al público al que se dirigen.

El Estado salvadoreño también impone sanciones a sujetos que valiéndose de su ventaja intelectual debido a su mayoría de edad manipulen a menores de edad o incapaz para exhibirlos en actividades pornográficas a través de medios electrónicos Art. 172.- El que por cualquier medio directo, inclusive a través de medios electrónicos, fabricare, transfiriere, difundiere, distribuyere, alquilar, vendiere, ofreciere, produjere, ejecutare, exhibiere o mostrare, películas, revistas, pasquines o cualquier otro material pornográfico entre menores de dieciocho años de edad o deficientes mentales, será sancionado con prisión de tres a cinco años. (19) En la misma sanción incurrirá el que no advirtiere, de forma visible, sobre el contenido de las películas, revistas, pasquines o cualquier otro material, inclusive el que se pueda transmitir a través de medios electrónicos, cuando éste fuere inadecuado para menores de dieciocho años de edad o deficientes mentales. (19) (Código penal de El Salvador, 1974).



Art. 173.- El que produzca, reproduzca, distribuya, publique, importe, exporte, ofrezca, financie, venda, comercie o difunda de cualquier forma, imágenes, utilice la voz de una persona menor de dieciocho años, incapaz o deficiente mental, sea en forma directa, informática, audiovisual, virtual o por cualquier otro medio en el que exhiban, en actividades sexuales, eróticas o inequívocas de naturaleza sexual, explícitas o no, reales o simuladas, será sancionado con prisión de seis a doce años. (19) Igual sanción se impondrá a quien organizare o participare en espectáculos, públicos o privados, en los que se hace participar a las personas señaladas en el inciso anterior, en acciones pornográficas o eróticas. (19) (Código penal de El Salvador, 1974).

Es punible también según la ley penal salvadoreña el que haga uso indebido de la imagen o nombre de otro en cualquier medio de comunicación sin su consentimiento con fines periodísticos, artísticos, comerciales o publicitarios, será sancionado con multa de treinta a cien días multa (Código penal de El Salvador, 1974) sin embargo la ley penal salvadoreña también garantiza la libertad de expresión cuando en el siguiente artículo dice lo siguiente: Art. 191.- No son punibles los juicios desfavorables de la crítica política, literaria, artística, histórica, científica, religiosa o profesional, ni los conceptos desfavorables expresados por cualquier medio por particulares en el ejercicio del derecho de la Libertad de Expresión, siempre que en el modo de proceder no demuestren un propósito calumnioso, injurioso o de ataque a la intimidad o a la propia imagen de una persona.

De igual manera, no son punibles los juicios desfavorables de la crítica política, literaria, artística, histórica, científica, religiosa o profesional ni los conceptos desfavorables expresados o difundidos por quienes ejerzan el periodismo mediante noticias, reportajes, investigaciones periodísticas, artículos, opiniones, editoriales, caricaturas y notas periodísticas en general, publicados en medios periodísticos escritos, radiales, televisivos e informáticos, en cumplimiento del deber de informar, en virtud del derecho de información o en ejercicio de su cargo o función.

En cualquiera de las situaciones reguladas en los dos incisos anteriores, no incurrirán en ningún tipo de responsabilidad penal, los medios escritos, radiales, televisivos e informáticos en que se publiquen los juicios o conceptos antes expresados, ni los propietarios, directores, editores, gerentes del medio de comunicación social o encargados del programa en su caso. (Código penal de El Salvador). Por lo que el ordenamiento jurídico salvadoreño es ecuaníme con la libertad de expresión siempre que no lesione el orden público, la moral, el honor, la vida privada, la intimidad y la imagen de las personas. Por otra parte, los tratados de derechos humanos suscritos por El Salvador y por ende derecho



positivo interno también regulan lo relativo a la libertad de expresión así el artículo 19 de la declaración universal de derechos humanos dice lo siguiente: Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión. (Declaración universal de los derechos humanos, 1948). Y el artículo 19 del pacto internacional de derechos civiles y políticos confirma lo siguiente en materia de libertad de expresión 1. Nadie podrá ser molestado a causa de sus opiniones. 2. Toda persona tiene derecho a la libertad de expresión; este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección. 3. El ejercicio del derecho previsto en el párrafo 2 de este artículo entraña deberes y responsabilidades especiales. Por consiguiente, puede estar sujeto a ciertas restricciones, que deberán, sin embargo, estar expresamente fijadas por la ley y ser necesarias para: a) Asegurar el respeto a los derechos o a la reputación de los demás; b) La protección de la seguridad nacional, el orden público o la salud o la moral públicas. (Pacto internacional de derechos civiles y políticos, 1966).

Este otro organismo internacional del cual también El Salvador forma parte dice lo siguiente:

Artículo 13. Libertad de Pensamiento y de Expresión 1. Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento y de expresión. Este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección. 2. El ejercicio del derecho previsto en el inciso precedente no puede estar sujeto a previa censura sino a responsabilidades ulteriores, las que deben estar expresamente fijadas por la ley y ser necesarias para asegurar: a) El respeto a los derechos o a la reputación de los demás, o b) La protección de la seguridad nacional, el orden público o la salud o la moral públicas. 3. No se puede restringir el derecho de expresión por vías o medios indirectos, tales como el abuso de controles oficiales o particulares de papel para periódicos, de frecuencias radioeléctricas, o de enseres y aparatos usados en la difusión de información o por cualesquiera otros medios encaminados a impedir la comunicación y la circulación de ideas y opiniones. 4. Los espectáculos públicos pueden ser sometidos por la ley a censura previa con el exclusivo objeto de regular el acceso a ellos para la protección moral de la infancia y la adolescencia, sin perjuicio de lo establecido en el inciso 5. Estará prohibida por la ley toda propaganda en favor de la guerra y toda apología del odio nacional, racial o religioso que constituyan incitaciones



a la violencia o cualquier otra acción ilegal similar contra cualquier persona o grupo de personas, por ningún motivo, inclusive los de raza, color, religión, idioma u origen nacional.

Artículo 14. Derecho de Rectificación o Respuesta 1. Toda persona afectada por informaciones inexactas o agraviantes emitidas en su perjuicio a través de medios de difusión legalmente reglamentados y que se dirijan al público en general, tiene derecho a efectuar por el mismo órgano de difusión su rectificación o respuesta en las condiciones que establezca la ley. 2. En ningún caso la rectificación o la respuesta eximirán de las otras responsabilidades legales en que se hubiese incurrido. 3. Para la efectiva protección de la honra y la reputación, toda publicación o empresa periodística, cinematográfica, de radio o televisión tendrá una persona responsable que no esté protegida por inmunidades ni disponga de fuero especial. (Convención Americana sobre derechos humanos, 1969)

2.4 INTERNET Y REDES SOCIALES EN EL SALVADOR

A principios de 1990 en El Salvador ANTEL, el proveedor estatal De telecomunicaciones, no satisfacía la demanda de abonados. Los salvadoreños debían esperar hasta una década para que les fuera asignada una línea telefónica. Los números de teléfono se consideraban activos fijos y era común encontrar en los clasificados de los periódicos anuncios de compra y venta de líneas telefónicas por miles de colones. Tal vez por ello la responsabilidad de conectar a El Salvador a Internet no fue atribuida enteramente estado. El primer país de Centroamérica en conectarse a Internet fue Costa Rica en 1993. El Salvador no se quiso quedar atrás y pocos meses después dio los primeros pasos para conectarse a Internet. En septiembre 1994 universidades, Fusades, Conacyt y ANTEL formaron la Asociación SVNET, ese mismo año el 4 de noviembre El Salvador obtuvo el dominio "sv" que permitiría los sitios salvadoreños de los demás.

es.slideshare.net/patriciasanchezd1/historia-delinternet-en-el-salvador-paty).

En marzo de 1995 se comenzó a ofrecer el servicio de correo electrónico al público con la terminación "@es.com.sv". Sin embargo el envío o recepción de los correos no era instantáneo ya que el servidor de El Salvador se conectaba cada media noche con los servidores de UUNET para sincronizar los correos entre El Salvador y Estados Unidos, por lo que para enviar o recibir un correo electrónico podían pasar hasta 24 horas, las primeras instituciones en conectarse a internet Teniendo enlaces dedicados en una primera fase fueron la Universidad de El Salvador, la Universidad Centro Americana, la Universidad Don Bosco y Conacyt, 12 fueron de las primeras en tener estos enlaces dedicados a Internet. En la segunda fase del proyecto logrando conectar a algunas instituciones del gobierno. (ELGEEKSV, 2013)

Según (Rafael Ibarra) después del trabajo de conexión y pruebas realizadas en diciembre de 1995, ese mismo mes se firmó un convenio de mutua colaboración entre ANTEL y los demás miembros de SVNet, que posibilitó la instalación de líneas dedicadas a estas instituciones. Enero de 1996 vió un punto de presencia a Internet estable desde El Salvador, así como la recepción de los equipos que la OEA había financiado para iniciar la conectividad a Internet de nuestro país, en febrero de 1996 ANTEL completó la instalación de los primeros enlaces dedicados a Internet en territorio salvadoreño, siendo éstos el de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas y el de la Universidad Don Bosco. El siguiente mes vieron la ciber luz los sitios web de estas dos universidades, así como los de SVNet y la página principal de El Salvador (www.sv), convirtiéndose así en los primeros sitios web de El Salvador que residían en un servidor ubicado físicamente en El Salvador.

Según estudios de David Guiun sobre las redes sociales, fue en el año 1994 que se fundó GeoCities, la primera red social que más se asemeja con lo que conocemos hoy en día. Tenía una estructura muy dinámica, y apuntaba a que los usuarios se crearan sus propias páginas de internet personales y las alojaran en diferentes “barrios”, donde podían así interactuar con otras personas que también se encontraban registradas 13 en el sitio. De todas formas, se habla de Sixdegrees de la empresa Macroview como la primera red social como tal.

Su lanzamiento fue en 1997. Su dirección web, que ya no es accesible, era sixdegrees.com (Social Media Marketing, 2011) En 2002 comienzan a aparecer sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales, y se hizo popular en 2003 con la llegada de sitios tales como MySpace o King. Hay más de 200 sitios de redes sociales, aunque Friendster ha sido uno de los que mejor ha sabido emplear la técnica del círculo de amigos. La popularidad de estos sitios creció rápidamente y grandes compañías han entrado en el espacio de las redes sociales en Internet.

Por ejemplo, Google lanzó Orkut el 22 de enero de 2004. ¡Otros buscadores como KaZaZ! y Yahoo! crearon redes sociales en 2005, en estas comunidades, un número inicial de participantes envían mensajes a Miembros de su propia red social invitándoles a unirse al sitio. Los nuevos participantes repiten el proceso, creciendo el número total de miembros y los enlaces de la red. Los sitios ofrecen características como actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, la capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea. Las redes sociales también pueden crearse en torno a las relaciones comerciales. El establecimiento combinado de contactos (*blendednetworking*) es una



aproximación a la red social que combina elementos en línea y del mundo real para crear una mezcla. Una red social de personas es combinada si se establece mediante eventos cara a cara y una comunidad en línea. Los dos elementos de la mezcla se complementan el uno al otro.

2. 5 LIBERTAD DE EXPRESIÓN Y REDES SOCIALES

Internet y las redes sociales digitales tienen un efecto directo sobre la concepción y el ejercicio del derecho fundamental a la libertad de expresión. Ello es así, no sólo porque la expresión vertida online tiene un efecto inmediato y global, muy diferente de la expresión offline, sino también por el escaso control que, al menos hasta ahora, han venido ejerciendo los proveedores de servicios y plataformas de internet sobre estas formas de expresión. El derecho fundamental a la libertad de expresión, más allá de su construcción jurídica, tiene una significación y aplicación diferente en función del sustrato cultural y de la construcción social e histórica de cada país. Ello contrasta con el alcance global de internet y nos obliga a ir adaptando el concepto y ejercicio de este derecho fundamental a las características de una sociedad cada vez más plural, diversa y sensible.

El rol de los intermediarios (prestadores de servicios y plataformas) ha ido cambiando también con el tiempo. El pacto inicialmente adoptado hace ahora 20 años (por ejemplo, en la UE, a través de la Directiva de comercio electrónico de 2000), ha permitido el desarrollo de los intermediarios al amparo de unos “puertos seguros” que les eximen de responsabilidad por las posibles vulneraciones de derechos que puedan cometer sus usuarios, siempre y cuando no tengan conocimiento de la ilicitud, o bien al obtenerlo actúen para eliminar o bloquear el acceso a los contenidos ilícitos. Esta protección se ha ido reduciendo en los últimos años, exigiendo a estas plataformas una mayor proactividad en el “control” de los contenidos y de la actividad online de los usuarios, por ejemplo, a través de iniciativas legislativas destinadas a luchar contra el discurso del odio (hate-speech), o contra la desinformación y las “fake news”.

La generalización de las comunicaciones electrónicas, junto a otras muchas transformaciones, ha facilitado enormemente tanto la comunicación interpersonal como la participación en el debate público a cualquier ciudadano. Como resultado, el pluralismo se ha visto indudablemente enriquecido, así como las posibilidades de recibir información y ser miembro activo de la comunidad política. Otras consecuencias de esta transformación, sin embargo, presentan algunas aristas. Así, esta ampliación del espacio público ha limitado también los espacios de estricta privacidad, incluyendo aquellos ámbitos donde históricamente la expresión de todo tipo de ideas y opiniones quedaban en la intimidad, que cada día son los menos.

Las redes sociales amplifican notablemente este efecto y, como consecuencia, es preciso analizar cómo trasladamos los clásicos límites expresivos a ese nuevo entorno en el que las fronteras entre lo público y lo privado se diluyen.

Así, las llamadas «redes sociales», término que engloba de manera muy general muy diversos tipos de aplicaciones informáticas donde los usuarios registrados tienen la posibilidad de entrar en contacto con otros muchos, en ocasiones previamente conocidos, en otras no. A nuestros efectos, las redes sociales que más interés suscitan son precisamente las que comparten, junto a esta finalidad esencial de puesta en contacto de unas personas con otras, la vocación de servir como vehículo de expresión y transmisión de ideas u opiniones, en la medida en que plantean más problemas jurídicos en relación a la acotación de los límites expresivos constitucionales.

Es el caso, notoriamente, de redes como Facebook (o equivalentes como Tuenti, MySpace...) o Twitter, cada una con sus peculiaridades. Otras redes semejantes pero destinadas a compartir fotos (Instagram, por mencionar la más conocida) o vídeos (YouTube o Google Videos, por ejemplo, no fueron construidas inicialmente como redes sociales, pero han evolucionado de modo similar y a nuestros efectos plantean problemas equivalentes) han generado, hasta la fecha, menos atención porque los problemas expresivos específicos de los materiales audiovisuales, más centrados en consideraciones de propiedad intelectual, han sido menos tratados desde esta óptica, pero han de ser igualmente tenidos en cuenta.

Otro tipo de redes sociales, en la medida en que, destinadas al intercambio de opiniones, informaciones y todo tipo de contenidos por medio de un canal privado (o semiprivado, si son grupos amplios con muchos participantes) como WhatsApp, Line, Telegram o equivalentes, han generado, también, menos problemas estrictamente expresivos y más conflictos centrados en la privacidad, pero, de nuevo, hay elementos comunes que hemos de atender. Por último, y por concluir una acelerada tipología, hemos de recordar también aquellas redes sin vocación expresiva y sin visibilidad para quienes no son parte de las mismas, que emplean estos sistemas para facilitar el contacto entre los usuarios normalmente con finalidades muy específicas (las más importantes cuantitativamente por número de usuarios son las que se dedican a las redes de relaciones profesionales, ya sean generalistas, de entre las que la más conocida es LinkedIn, ya para profesiones concretas; y las que sirven de plataforma para entablar contacto para buscar pareja o simplemente facilitar la identificación de personas interesadas en mantener relaciones sexuales, sector en el que hay una infinidad de redes y modelos de aplicaciones informáticas multiplataforma siempre en constante expansión e innovación, desde Meetic a Match pasando



por Badoo, Tinder y tantas otras). Este tipo de redes plantean menos problemas en su dimensión externa, pero, por el contrario, pueden también generar conflictos asimilables, como tendremos ocasión de comprobar, cuando hay desbordamientos expresivos que afloran más allá del ámbito de la privacidad. La libertad de expresión en la sociedad digital son las capacidades que tienen los individuos para elegir y exponer ideas según sus voluntades y, a la vez, poder acceder a la información disponible en las plataformas virtuales, en un contexto donde los Estados, las élites y las corporaciones de internet ejercen un control que cuestionan sus propios fundamentos.

En particular, son las corporaciones cibernéticas el mayor riesgo para la libertad de expresión, no solo tienen la supervisión de los contenidos, sino, fundamentalmente, poseen el dominio de la infraestructura de internet.

La libertad de expresión se caracteriza por la presencia de un ámbito de autonomía de oportunidades individuales y, relacionado, por la construcción de un proceso comunicativo en las redes sociales (Sen, 2010). La libertad de expresión vuelve a estar cuestionada desde la cancelación de la cuenta de Twitter del expresidente estadounidense y las limitaciones temporales de Facebook, WhatsApp, Instagram y You Tube (Castells, 2021). Más allá del hecho, se trata de una práctica corriente que venía ocurriendo en las redes sociales y pese a la protesta de algunos líderes mundiales como Ángela Merkel, Andrés López Obrador y Edward Snowden.

Esta situación crítica refleja la naturaleza conflictiva de la sociedad moderna; además del control tradicional de los gobiernos, ahora las corporaciones digitales se atribuyen potestades reguladoras y sancionadoras contra la libertad de expresión; sobre todo, porque se trata de internet, que desde sus orígenes fue concebido como una tecnología y una cultura de la elección abierta. El patrón moderno digital está basado en la comercialización de la información y vigilancia tecnológica de las redes sociales.

La comercialización de las vivencias sociales de las redes convertidas en datos acumulados, procesados y fuente principal de los ingresos de los oligopolios digitales, representa el 91% de Google. A la par, se transforma en una red de vigilancia electrónica global dominada por las principales agencias de seguridad gubernamental y por las propias empresas tecnológicas, poniendo en grave riesgo la democracia y la libertad de expresión.



2.6 ANTECEDENTES HISTORICOS DE LAS REDES SOCIALES MÁS UTILIZADAS POR LOS JOVENES

2.6.1 HISTORIA DE FACEBOOK

Facebook nació en el año 2004 como un proyecto de su creador Mark Zuckerberg, estudiante en ese momento de la Universidad de Harvard. En ese entonces, Facebook era un servicio para los estudiantes de su misma Universidad, pero en tan solo un mes de su funcionamiento ya tenía más de la mitad de los estudiantes de Harvard suscritos a su web.

Poco a poco fue creciendo a tal grado de expandirse a otras instituciones académicas de los Estados Unidos. Fue tan grande su éxito que, en tan solo un año de su lanzamiento, en el 2005, ya contaba con más de medio millón de usuarios, además de una oficina en Palo alto California, y había recibido un financiamiento por parte del fundador de Pay-Pal, Peter Thiel. (500 mil dólares) Posteriormente recibió otro apoyo por parte de AccelPartnerts (12.7 millones de dólares) gracias a lo cual logró incorporar ese mismo año a más de 25 mil escuelas secundarias y 2 mil universidades de los Estados Unidos y el Extranjero, (Castrejón, 2011), en septiembre del 2006 Facebook se abre a todos los usuarios del Internet, a pesar de protestas de gran parte de sus usuarios, Ya que perdería la base estudiantil sobre la cual se había mantenido. En julio de 2007, Facebook anunció su primera adquisición, Parakey, Inc. de Blake Ross y de JoeHewitt. En agosto del mismo año se le dedicó la portada de la prestigiosa revista Newsweek; además de una integración con YouTube. A fines de octubre de 2007 la red de redes vendió una parte, el 1,6%, a Microsoft a cambio de \$240 millones de dólares, con la condición de que Facebook se convirtiera en un modelo de negocio para marcas 15 de fábrica en donde se ofrezcan sus productos y servicios, según los datos del usuario y del perfil de éste.

Esta adquisición valoró Facebook en quince mil millones de dólares, aunque el consenso de los analistas fuera que esta cifra superaba el valor real de la empresa - para Microsoft no se trataba sólo de una inversión financiera, sino también de un avance estratégico en Internet. La más reciente inyección de capital a Facebook -27,5 millones de dólares fue liderada por Greylock Venture Capital (fondo de inversión con fuerte vínculo con la CIA). Uno de los socios de Greylock es Howard Cox, -según el diario The Guardian- , pertenece al fondo de inversión en capital de riesgo de la CIA En julio de 2009, Mark Zuckerberg, fundador de la empresa hizo público que Facebook había alcanzado los 250 millones de usuarios. El 15 de septiembre del mismo año anunció que superaba los 300 millones, y el 2 de diciembre que ya contaba con más de 350 millones en la actualidad cuenta con más 500 millones de usuarios.



2.6.2 HISTORIA DE YOU TUBE

YouTube Inc. fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005 en San Bruno, California. Todos ellos se conocieron cuando trabajaban en PayPal, Chen y Karim como ingenieros, y Chad como diseñador. De acuerdo con Hurley y Chen, la idea de YouTube surgió ante las dificultades que experimentaron al tratar de compartir vídeos tomados durante una fiesta en San Francisco.

Esta historia ha sido considerada una versión muy simplificada, y Chen ha reconocido que esta idea se puede haber promovido por la necesidad de presentar una historia sencilla al mercado. Karim ha declarado que la fiesta nunca ocurrió, y que la idea de compartir vídeos en Internet fue suya. Sus compañeros han declarado que la fiesta sí ocurrió, y que la idea original de Karim era crear una página de citas, donde las personas pudiesen calificarse en base a sus vídeos. Karim reconoce haber sido influenciado por un sitio de citas llamado HotorNot.com donde los usuarios podían cargar fotos suyas, que luego eran calificadas por otros usuarios, electrónico (bajaryoutube.com) Para julio del 2006, ya se subían 65,000 videos diarios, una cantidad impresionante la cual sus creadores nunca se hubiera ni imaginado. El éxito de YouTube se debe a que se basa en el concepto de la web 2.0, en donde el usuario es el creador de su propio contenido; en este caso, los usuarios son los que suben y comparten sus propios videos. Ya que de otra forma estaría limitado a usuarios con conocimientos más avanzados y por tanto no tendría la fama que tiene hasta la fecha, en junio de 2008, el 38% de los vídeos que se consultaban en Internet pertenecían a YouTube y el beneficio económico estimado de ese año, fueron 200 millones de dólares; un negocio redondo para Google.

En abril de 2009 Google anunció que YouTube firmó alianzas con algunos estudios de Hollywood para que el sitio pudiese mostrar programas de televisión y películas completas. (Castrejón, 2015) El funcionamiento de YouTube es sencillo (Tendencias web) para que cualquier usuario de la Red pueda utilizarlo sin conocimientos técnicos.

En esto se basa la web2.0 y es la razón de su éxito, que de otra forma estaría limitado a usuarios con conocimientos más avanzados y por tanto, tendría un menor nivel de audiencia, 17 exposición y/o participación su reproductor en línea utiliza Adobe Flash o HTML para cargar su contenido. Este contenido aparece en forma de montajes de fotografías, cortes de televisión, vídeos musicales o clips de películas. También los blogs y video blogs aparecen en la plataforma para aumentar su difusión, al igual que las empresas añaden sus anuncios, vídeos corporativos y últimos anuncios para que la audiencia aumente y opine sobre lo que hace.



2.6.3 HISTORIA DE WHATAPPS

Sus creadores fueron Brian Acton y Jan Koum, dos extrabajadores de Yahoo! que decidieron emprender un viaje empresarial junto. La oportunidad la vieron clara: Un nuevo sistema operativo para teléfonos inteligentes está emergiendo y las apps de iPhone se están expandiendo.

Centrándose en estas dos realidades, decidieron idear una aplicación que cambiaría sus vidas. (Giménez, 2015) En el 2009 la historia de esta aplicación comenzó con la aplicación WhatsApp para iPhone, con un nombre llamativo al ser el acrónimo de “What’s up” (¿Qué pasa?) y “app” (aplicación) juntos. Uno de sus logros secretos es su nombre ya que el What’s up era muy usado en forma de broma desde la película ScaryMovie volviéndose aún más pegadizo. Fue fundada en 2009 por Jan Koum, quien fue el director del equipo de operaciones de plataforma de Yahoo! y el antiguo jefe del equipo de ingenieros Brian Acton. La compañía tiene su sede en Silicon Valley.

Esta aplicación comenzó con un motivo simple: una mensajería sencilla, que no pesara mucho y al principio con un pago pequeño. (riquipadin) WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea, actualmente gratuita, para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet, complementando servicios de correo electrónico, mensajería instantánea, servicio de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia. Además de utilizar la mensajería en modo texto, los usuarios de la libreta de contacto pueden crear grupos y enviarse mutuamente, imágenes, videos y grabaciones de audio. Según datos de 2016 supera los 1000 millones de usuarios superando en 100 millones a Facebook Messenger el 19 de febrero de 2014 la aplicación fue comprada por la empresa Facebook por 19 000 millones de dólares (de los cuales 12 000 millones corresponden a acciones de Facebook y el resto en efectivo).

A principios de octubre se anuncia la compra definitiva de WhatsApp por Facebook por valor de 21 800 millones de dólares. Algunas semanas después de la compra, WhatsApp anunció tener capacidad para realizar video llamadas en el verano del mismo año. El despliegue definitivo del Voip llegó progresivamente durante 2015 a todas las plataformas móviles.

2.6.4 HISTORIA DE INSTAGRAM

El desarrollo de Instagram se inició en San Francisco, cuando Kevin Systrom y Mike Krieger optaron por centrar sus múltiples funciones HTML5 check-in Burbn en un proyecto de fotografía móvil. El producto fue lanzado en el Apple App Store el 6 de octubre de 2010 bautizado como Instagram. Poco después



del lanzamiento, Josh Riedel se unió al equipo como Gerente de la Comunidad. ShayneSweeney se unió al equipo en noviembre del 2010 como ingeniero y Jessica Zollman fue contratada como un evangelista de la Comunidad en agosto de 2011 en enero de 2011, Instagram añadió hashtags para ayudar a los usuarios a descubrir las fotos que los demás usuarios compartían sobre un mismo tema. Instagram animaba así a sus usuarios a añadir hashtags relevantes y específicos, en lugar de etiquetar palabras como "foto" con el objetivo de hacer las fotografías más populares, atraer a un mayor número de fanes y conseguir más me gusta.

En septiembre de 2011, la versión 2.0 se puso en marcha en la App Store. Se incluyeron nuevos filtros en vivo, opción de aplicar efectos de desenfoque a áreas concretas, edición de imágenes de alta resolución, bordes opcionales, botón de rotación de la imagen y un botón de actualización. El 3 de abril de 2012 salió la versión abierta al público para Android. Algunas semanas antes, Instagram había anunciado que estaba llevando a cabo pruebas en Android mediante una beta cerrada.

En dicho momento, se dio la posibilidad de registrarse en una web para recibir un aviso una vez fuera lanzada la aplicación final, lo cual hicieron unas 430.000 personas. Una vez lanzada, la versión para Android consiguió más de un millón de descargas en menos de 24 horas. En los tres meses siguientes Instagram fue evaluado más de un millón de veces por los usuarios de Google Play, convirtiéndose de esta forma en la quinta aplicación más evaluada por dichos usuarios en mayo de 2013, la aplicación había sido evaluada más de 4 millones de veces.

Asimismo, se liberó la API de la aplicación permitiendo a terceros crear sus propias apps las cuales incluyesen los servicios de Instagram como Instamap, Instahood o Instaweather. En el 2015 se incorporó la posibilidad de pautar publicidad desde la plataforma de avisos de Facebook para y en Instagram. En mayo de 2016 Instagram renueva su logotipo, dejando la característica cámara vintage por un diseño más colorido, es simplemente una cámara detrás de un arcoíris en gradiente, según la compañía.

En agosto de 2016 Instagram añade la posibilidad de subir fotos y videos cuya duración está limitada a un día en un nuevo apartado llamado Instagram Stories, haciendo un gran guiño a la aplicación Snapchat, la cual no pudo ser comprada en su momento por la compañía de Facebook por \$3.000 millones USD el 21 de noviembre de 2016 Instagram agrega a su funcionalidad un nuevo servicio de video a Instagram Stories, esta vez en directo, con el cual puedes comenzar una retransmisión a la que los usuarios podrán unirse y enviarte mensajes mientras te ven y escuchan, al estilo Periscope, ya que además se pueden "regalar corazones"



al emisor. Cuando se inicia una de estas transmisiones en vivo, los seguidores recibirán una notificación para unirse. Además de esta función, la compañía también decidió incorporar un sistema de mensajería, a través del ya conocido Instagram Direct, aunque esta vez con un límite de visualizaciones, ya que el mensaje que se envía será eliminado tan pronto como sea visto por el destinatario, dando la posibilidad de enviarlo a usuarios individuales o a grupos. Ambas funcionalidades están siendo criticadas por algunos grupos de personas debido a su similitud con la ya mencionada Periscope y Snapchat.

2.6.5 HISTORIA DE TWITTER

Twitter nació en el año 2006, una serie de jóvenes emprendedores que 21 trabajaban para la compañía de Podcasts Odeo, Inc., de San Francisco, Estados Unidos, se vieron inmersos en un día completo de brainstorming de ideas, la compañía Odeo Inc., recién había hecho una gran contribución al código de Rails1.0 y había sacado Odeo Studio, sin embargo, estaban enfrentando una gran competencia por parte de Apple y otros. Por lo que se vieron obligados a reinventarse, en el marco de esas reuniones, Jack Dorsey propuso una idea en la que se podrían usar SMS para decirle a un grupo pequeño qué estaba uno haciendo fue una idea como para mantener informado a un grupo de gente sobre qué estaba uno haciendo.

Una vez iniciado el proyecto probaron varios nombres. El nombre original durante un tiempo fue "Status" (Stat.us), pasando por twitch (tic) a causa del tipo de vibraciones de los móviles, pero se quedaron con Twitter. Que en palabras de Dorsey era perfecta, y la definición era "una corta ráfaga de información intrascendente", el "pio de un pájaro", que en inglés es twitt. Para operar en los SMS necesitaban un código corto de cinco dígitos. Intentaron quitarle las vocales y dejarlo con twttr, pero desafortunadamente TeenPeople tenía ese mismo código con txttp (Texto TP) Twitter está escrito en Ruby on Rails, dispone de una API abierta que permite integrar Twitter tanto en aplicaciones web como en aplicaciones de escritorio o móviles, y entre sus principales funcionalidades están el requerimiento, retransmisión o intercambio de opiniones de eventos en directo, el 10 de agosto del 2011.

Estrena Twitter un servicio para compartir imágenes, los usuarios de Twitter podrán compartir imágenes de hasta 3 megas, por medio de un nuevo icono con forma de cámara que aparece en la pantalla principal de la red, algo que hasta ahora sólo se podía hacer mediante aplicaciones de terceros, como Twitpic, y Frog o Instagram. Cada nueva imagen se publica en forma de "tuit" y en las próximas semanas Twitter pondrá en marcha galerías de imágenes que recojan las instantáneas de cada usuario, informa la página web de la compañía.



2.7 LAS REDES SOCIALES DE MAYOR IMPACTO ENTRE JÓVENES

En el contexto de las redes sociales la más preferidas por el estrato de los jóvenes son: YouTube, TikTok, Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, WhatsApp y Chat GPT los adolescentes de ambos sexos clasifican centenares de fotos con tremenda angustia sobre cuales publicar en línea todos ellos compiten por la atención tratando de ser mejores que otros traspasando los límites tanto como les es posible en la expedita y desinhibida atmósfera virtual en línea haciendo pandillas compitiendo unos contra otros.

Actualmente, las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra vida cotidiana, y especialmente en el día a día de los más jóvenes. Las TICS (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. Abarcan desde las tecnologías clásicas como la radio y la televisión hasta las nuevas tecnologías centradas fundamentalmente en internet.

Dentro de estas últimas pueden incluirse una amplia variedad, las más usadas entre los jóvenes son el ordenador, el teléfono móvil, la Tablet, la consola de juegos y la televisión, con todo el entramado de opciones que ofrece internet, con especial foco en todo el mundo de las redes sociales online. Todo ello ha revolucionado el mundo de la información, y los adolescentes han sabido cómo hacer uso de todos sus beneficios. Algunas de las ventajas de las nuevas tecnologías para los jóvenes son:

Mejoran la comunicación Gracias a las nuevas tecnologías es posible la comunicación entre personas desde cualquier parte del mundo, en cualquier momento y de manera continua y permanente. Es decir, se han reducido, casi eliminado, las barreras geográficas en la comunicación.

Facilitan el proceso de socialización. Los adolescentes hacen un gran uso de las redes sociales como Instagram y Facebook, y de las aplicaciones para conversar como los chats de WhatsApp, Messenger... A través de estas nuevas tecnologías, los jóvenes se sienten integrados en un grupo social con el que puede compartir sus aficiones e incluso sus inquietudes. Además, el posible anonimato y la ausencia de contacto visual hace que se expresen y hablen de temas que en una conversación «cara a cara» les resultaría tremendamente complejo.

Fácil acceso a la información. Las nuevas tecnologías han posibilitado el acceso a todo tipo de contenido informativo de una forma mucho más sencilla y rápida, sin necesidad de desplazamiento y obteniendo cualquier información



en el momento. Además, sirven de ayuda para la solución de problemas cotidianos relacionados con la convivencia, las vivencias del día a día, etc., y también para obtener información para sus estudios.

Nuevas formas de aprendizaje. Las nuevas tecnologías facilitan a los jóvenes el acceso a la formación a través de cursos, talleres, conferencias, webinars (clases y seminarios transmitidos online en directo en los que se puede participar) de manera online sin la obligación de asistir presencialmente a ellos. Es un tipo de formación que puede enriquecer enormemente el conocimiento y potencian el desarrollo de habilidades mentales.

Ocio y entretenimiento. Las nuevas tecnologías posibilitan el acceso a múltiples recursos de ocio y entretenimiento como blogs, periódicos o revistas online, juegos, películas, series, música, conciertos en directo, etc. Nuevas formas de ocio que también potencian múltiples habilidades psicosociales.

2.7.1 Inconvenientes del uso de las Nuevas Tecnologías en los adolescentes

Los adolescentes son un grupo de población especialmente vulnerable en poder desarrollar conductas de riesgo relacionadas con internet y las nuevas tecnologías, al estar en una edad que se caracteriza por tener dificultades para medir los riesgos, la falsa sensación de invulnerabilidad, la necesidad de socializar y también la necesidad de intimidad.

Los problemas asociados a las nuevas tecnologías que con más frecuencia afectan a los jóvenes están relacionados con uso desmedido de éstas y con problemas de seguridad personal, ello eclipsa las múltiples ventajas señaladas de las nuevas tecnologías y las convierte en herramientas que pueden provocar graves daños en los adolescentes. Nombramos a continuación los problemas más frecuentes.

Interferencia con otras actividades: estudio, ejercicio y deporte, ocio, sociabilidad... Un uso excesivo de las nuevas tecnologías genera múltiples distracciones que desplazan la atención de las actividades importantes del día a día hacia un uso desmedido de estas tecnologías, en detrimento de otras actividades importantes como estudiar, hacer ejercicio, ocio cultural, incluso sociabilizar más de manera presencial con los amigos. Además, la ausencia de planificación de un horario que ayude a realizar todos los quehaceres necesarios, favorece que la nueva tecnología interfiera aún más.

Falta de privacidad y uso indebido de datos personales. Los adolescentes suelen hacer uso de las nuevas tecnologías sin tomar las necesarias precauciones



de seguridad, por lo que jóvenes y niños ponen en riesgo su intimidad, y pueden estar dejando totalmente desprotegida sensible información personal.

Exceso de información disponible. La numerosa información expuesta a través de las nuevas tecnologías supone un riesgo en cuanto al tiempo invertido en encontrar información concreta, tanto en su localización como en su filtrado, restando tiempo a otras actividades diarias de mayor importancia.

Información inapropiada. Ese mismo exceso de información facilita que los adolescentes encuentren a través de las nuevas tecnologías información inapropiada, no fiable, no verificada, que pueden influir en la percepción del mundo que les rodea y en su propia conducta. Internet cuenta con múltiples informaciones referentes a la violencia, el racismo, movimientos radicales, violencia de género, homofobia, prácticas sexuales...

Aislamiento social y retraso en el desarrollo de las habilidades sociales. El uso continuado de las nuevas tecnologías por los adolescentes puede generar aislamiento social al dejar de realizar actividades con los grupos sociales de pertenencia y con ello, pueden verse afectadas las habilidades sociales, imprescindibles para muchos ámbitos.

Nuevas vías para el acoso. Uno de los mayores problemas que ha provocado internet es generar nuevas vías para el acoso, facilitando el anonimato y los perfiles falsos. En el ámbito online se denomina ciberbullying al acoso llevado a cabo utilizando las nuevas tecnologías, se trata de someter a la persona acosada a través de humillaciones y chantajes, así como amenazas, mediante el uso o difusión de información, fotografía o vídeos privados o personales a través de las redes sociales, aplicaciones como WhatsApp, etc. El ciberbullying, o acoso escolar online, es algo que está proliferando entre los jóvenes de manera alarmante. Otra nueva vía muy preocupante de acoso online es el grooming, una serie de conductas y acciones deliberadas llevadas a cabo por un adulto con la finalidad de ganarse la amistad de un menor de edad conectando con él emocionalmente e intentando disminuir sus inhibiciones para poder abusar sexualmente de él.

Favorece el sedentarismo y sobrepeso. En muchas ocasiones las nuevas tecnologías restringen el espacio del juego y las actividades de ocio al uso de los dispositivos electrónicos, sin apenas movilidad, lo que está favoreciendo el sedentarismo, y con ello el sobrepeso en los adolescentes.

Dificultades para conciliar el sueño. Existe una relación directa entre la calidad e higiene del sueño y el mal uso de las nuevas tecnologías. Se ha



establecido recientemente el término Vamping para definir el uso de las nuevas tecnologías hasta altas horas de la madrugada antes de dormir, algo también en aumento en la población más joven. La explicación científica que subyace a este fenómeno es que en la retina de nuestros ojos existen células que reciben luz brillante durante el día y envían mensajes al cerebro indicando que es momento de estar despierto. El cerebro frena así la liberación de la hormona del sueño hasta que llega la noche, cuando vuelve a generarla nuevamente. Pero si los ojos reciben luz directa durante la noche, como la que emiten los aparatos electrónicos, el cerebro no logrará percibir la diferencia entre día y noche, pudiendo causar esto trastornos del sueño como insomnio o pesadillas.

Adicción a las nuevas tecnologías. Algunos adolescentes usan las nuevas tecnologías durante un largo periodo de tiempo ya no sólo por la búsqueda de gratificación, al considerar el uso de las nuevas tecnologías una actividad placentera, sino también para reducir el nivel de ansiedad que les produce el hecho de no utilizarlas. Es decir, han llegado al punto en el que se han vuelto adictos a las nuevas tecnologías, y si no las usan, padecen gran ansiedad. (Aethesis, abril 2020).

Todo esto ha facilitado el abuso sexual online por medio de aplicaciones como Snapchat por lo que Muños (2018) menciona que sirve como medio para el envío de sexting que viene del vocablo inglés “sex” y “texting” que significa sexo por lo que se trata de una actividad de intercambio de textos con expresiones sexuales y eróticas suelen ser mensajes con contenido libido, fotos mostrando sus partes íntimas masculinas o femeninas videos teniendo relaciones sexuales atrevidas o extremas y audios con lenguaje pornográfico por lo que el impacto de la libertad de expresión en las redes sociales tiene efectos negativos tomando en cuenta que además hay otros medios que son utilizados por personas sin escrúpulos para acosar a jóvenes inexpertos atreves de siberbullying esto ocurre cuando una persona o grupo de personas juzga critica y hace mofa indiscriminadamente utilizando las redes sociales molestando y acosando a jóvenes inocentes convirtiéndolas en víctimas.

Otra de las formas de perturbar la normalidad de la vida cotidiana de los jóvenes usando la libertad de expresión en las redes sociales es el llamado grooming que se refiere a conductas o acciones que realiza un adulto con el objetivo de ganarse la amistad de un adolescente y crea una conexión emocional para abusar sexual mente de él, y en algunas ocasiones son introducidos al mudo de la prostitución infantil o a la producción de material pornográfico y comercializarlo en el universo virtual, con todo y estas aristas la tecnología cibernética sigue avanzando vertiginosamente como la tecnología 5 G que alcanza velocidades de 10 gigabits por segundo, lo que las hace 10 veces más



rápido que las 4G por lo que la facilidad para enviar y recibir todo tipo de información cada día se hace más fácil. También se están introduciendo nuevas novedades en el mundo virtual como el metaverso esta palabra es un acrónimo compuesto por 'meta', que proviene del griego y significa “después” o “más allá”, mientras que 'verso' hace referencia a “universo”, por lo que hablamos de un universo que está más allá del que conocemos actualmente siendo un nuevo espacio virtual tridimensional (3D) en el que los usuarios pueden interactuar entre ellos, trabajar, jugar, estudiar, realizar transacciones económicas, entre muchas otras posibilidades.

Todo ello de forma descentralizada. También existen plataformas como Decentraland o The Sandbox, que están basadas en la tecnología blockchain, y que han desarrollado sus metaversos, con la irrupción del metaverso se creará una frontera que combinará entornos virtuales y reales, y que nos permitirá realizar las actividades de la vida cotidiana, como trabajar, reunirnos con amigos, asistir a conciertos, acudir a eventos deportivos (Santander, 2022). Estos grandes avances científicos que facilitan cada vez más la libertad de expresión y expansión de las redes sociales en este contexto según comunicadores del ministerio de industria y tecnología de China, Sales (2024), aclara que la tecnología 6G lleva desarrollándose desde el 2018. Según sus mismas previsiones, las primeras pruebas se realizarán en el 2026, permitiendo su comercialización a inicios de 2030. Las redes 6G podrían combinar comunicaciones terrestres y satelitales para ofrecer cobertura global y una conectividad más confiable en los lugares más remotos.

2.7.2 Inteligencia artificial.

En el contexto de las redes sociales y la libertad expresión existe un vínculo imprescindible con la inteligencia artificial. En la actualidad, la inteligencia artificial abarca una gran variedad de subcampos. Éstos van desde áreas de propósito general, aprendizaje y percepción, a otras más específicas como el Reconocimiento de voz, el juego de ajedrez, la demostración de teoremas matemáticos, la escritura de poesía y el diagnóstico de enfermedades. La inteligencia artificial sintetiza y automatiza tareas que en principio son intelectuales y, por lo tanto, es potencialmente relevante para cualquier ámbito de actividades intelectuales humanas. En este sentido, es un campo genuinamente universal.

La arquitectura de las inteligencias artificiales y los procesos por los cuales aprenden, se mejoran y se implementan en algún área de interés varía según el enfoque de utilidad que se les quiera dar, pero de manera general, estos van desde la ejecución de sencillos algoritmos hasta la interconexión de complejas



redes neuronales artificiales que intentan replicar los circuitos neuronales del cerebro humano y que aprenden mediante diferentes modelos de aprendizaje tales como el aprendizaje automático, el aprendizaje por refuerzo, el aprendizaje profundo y el aprendizaje supervisado.

Por otro lado, el desarrollo y aplicación de la inteligencia artificial en muchos aspectos de la vida cotidiana también ha propiciado la creación de nuevos campos de estudio como la robo ética y la ética de las máquinas que abordan aspectos relacionados con la ética en la inteligencia artificial y que se encargan de analizar cómo los avances en este tipo de tecnologías impactarían en diversos ámbitos de la vida, así como el manejo responsable y ético que se les debería dar a los mismos, además de establecer cuál debería ser la manera correcta de proceder de las máquinas y las reglas que deberían cumplir.

En cuanto a su clasificación, tradicionalmente se divide a la inteligencia artificial en inteligencia artificial débil, la cual es la única que existe en la actualidad y que se ocupa de realizar tareas específicas, e inteligencia artificial general, que sería una IA que excediese las capacidades humanas. Algunos expertos creen que si alguna vez se alcanza este nivel, se podría dar lugar a la aparición de una singularidad tecnológica, es decir, una entidad tecnológica superior que se mejoraría a sí misma constantemente, volviéndose incontrolable para los humanos, dando pie a teorías como el basilisco de Roko.

Algunas de las inteligencias artificiales más conocidas y utilizadas en la actualidad alrededor del mundo incluyen inteligencia artificial en el campo de la salud, asistentes virtuales como Alexa, el asistente de Google o Siri traductor automático como el traductor de Google y DeepL, sistemas motores de ajedrez como el de la plataforma digital de YouTube.

Asimismo la inteligencia artificial se está desarrollando en la plataforma digital cada vez más, evolucionando y creando nuevas herramientas, como la plataforma laboral que existe desde el año 2023 llamada SIVIUM, una herramienta por la cual una persona postula en forma automatizada a todas las ofertas laborales de todos los portales de trabajo, sin necesidad de estar revisando cada oferta laboral que se presente y enviar su CV uno por uno.

El Derecho desempeña un papel fundamental en el uso y desarrollo de la IA. Las leyes establecen reglas y normas de comportamiento para asegurar el bienestar social y proteger los derechos individuales, y pueden ayudarnos a obtener los beneficios de esta tecnología mientras minimizamos sus riesgos, que son significativos. De momento no hay normas jurídicas que regulen directamente a la IA. Pero con fecha 21 de abril de 2021, la Comisión Europea



ha presentado una propuesta de Reglamento europeo para la regulación armonizada de la inteligencia artificial (IA) en la UE. Su título exacto es Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial -Ley de Inteligencia Artificial- y se modifican otros actos legislativos de la Unión. En marzo de 2023, cientos de empresarios como Elon Musk, Steve Wozniak (cofundador de Apple) o los presidentes de numerosas compañías tecnológicas; intelectuales como Yuval Noah Harari y cientos de académicos e investigadores especializados en inteligencia artificial firmaron una carta abierta avisando del peligro de la falta de regulación de la IA, poniendo el foco sobre Open AI, la empresa que ha desarrollado ChatGPT.

Pidieron una pausa de al menos 6 meses para sus experimentos más potentes, hasta que el mundo logre un consenso internacional para que estos sistemas «sean más precisos, seguros, interpretables, transparentes, robustos, neutrales, confiables y leales.

2.8 IMPORTANCIA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

La gran importancia de la IA radica en el hecho de que tiene una amplia gama de aplicaciones, desde la automatización de tareas tediosas hasta la creación de sistemas avanzados de asistencia médica y diagnóstico de enfermedades, la detección de fraudes y la optimización de procesos empresariales. En muchos casos, la IA puede hacer cosas que los humanos no pueden hacer, como el procesamiento de datos en grandes cantidades y la localización de patrones e interrelaciones entre estos que serían difíciles o imposibles de detectar de otra manera.

Esta herramienta ayuda a automatizar el aprendizaje y descubrimiento repetitivo a través de datos, realiza tareas computarizadas frecuentes de manera confiable, sin embargo, necesita intervención humana para la configuración del sistema. Analiza datos más profundos y agrega inteligencia ya que no se puede vender como una aplicación individual, por lo que es un valor agregado a los productos. Tiene una gran precisión a través de redes neuronales profundas; por ejemplo, en medicina se puede utilizar la IA para detectar cáncer con MRIs (imágenes por resonancia magnética). Se adapta a través de algoritmos de aprendizaje progresivo, encuentra estructura y regularidades en los datos de modo que el algoritmo se convierte en un clasificador o predictor. Y, por último, la inteligencia artificial, saca el mayor provecho de datos.

Además, una de las principales razones por las que la IA es importante es porque puede automatizar tareas repetitivas y monótonas, liberando tiempo



y recursos para que las personas se centren en tareas más creativas y valiosas. Por ejemplo, la IA puede ayudar a las empresas a automatizar tareas de b, como la back office contabilidad y el procesamiento de facturas, lo que puede reducir los costos y mejorar la eficiencia. De manera similar, la IA puede ayudar a los trabajadores a realizar tareas más complejas y creativas, como el diseño y la planificación estratégica.

Otra razón por la que la IA es importante es porque puede ayudar a las empresas a tomar decisiones informadas y precisas. Así mismo, la IA puede procesar grandes cantidades de datos y proporcionar información valiosa para la toma de decisiones empresariales, lo que puede ayudar a las empresas a identificar oportunidades comerciales. Además, la IA puede predecir tendencias del mercado financiero la eficacia del mercado financiero. Ayudar a los trabajadores a tomar decisiones informadas en tiempo real, como en el caso de la atención médica, donde la IA puede ayudar a los médicos a identificar enfermedades y personalizar el tratamiento.

La IA también es importante en el campo de la ciberseguridad. La IA puede ayudar a detectar y prevenir amenazas, desde ciberataques hasta la detección de comportamientos sospechosos. La IA puede analizar grandes cantidades de datos en tiempo real y detectar patrones y anomalías que podrían indicar una amenaza de seguridad. Además, la IA puede aprender de los patrones de comportamiento y mejorar su capacidad para detectar amenazas en el futuro. En el campo de la seguridad cibernética, la IA puede ayudar a proteger los sistemas y las redes de los ataques de virus informáticos y la infiltración.

Otra área donde la IA es importante es en el descubrimiento de conocimientos. La IA puede descubrir patrones y relaciones en los datos que los humanos no podrían detectar, lo que puede llevar a nuevas ideas y avances en diversos campos. Por ejemplo, la IA puede ayudar a los investigadores a identificar nuevos tratamientos para enfermedades, o ayudar a los científicos a analizar datos de sensores y satélites para entender mejor el calentamiento global.

En este contexto podemos deducir como corolario que la inteligencia artificial (IA), en el ámbito de las ciencias de la computación, es una disciplina y un conjunto de capacidades cognoscitivas e intelectuales expresadas por sistemas informáticos o combinaciones de algoritmos cuyo propósito es la creación de máquinas que imiten la inteligencia humana para realizar tareas, y que pueden mejorar conforme recopilen información.



2.8.1 Inteligencia Artificial Generativa.

La inteligencia artificial generativa (IA generativa) es un tipo de inteligencia artificial que puede crear ideas y contenidos nuevos, como conversaciones, historias, imágenes, videos y música.

Las tecnologías de IA intentan imitar la inteligencia humana en tareas informáticas no tradicionales, como el reconocimiento de imágenes, el natural language processing (NLP, procesamiento de lenguaje natural) y la traducción. La IA generativa es el siguiente paso en la inteligencia artificial. Puede entrenarla para que aprenda lenguaje humano, lenguajes de programación, arte, química, biología o cualquier tema complejo. Reutiliza los datos de entrenamiento para resolver nuevos problemas.

Por ejemplo, puede aprender vocabulario en inglés y crear un poema a partir de las palabras que procesa. Su organización puede utilizar la IA generativa para diversos fines, como los chatbots, la creación de medios y el desarrollo y diseño de productos.

Las aplicaciones de IA generativa como ChatGPT han captado la atención y la imaginación generalizadas. Pueden ayudar a reinventar la mayoría de las experiencias y aplicaciones de los clientes, crear nuevas aplicaciones nunca antes vistas y ayudar a los clientes a alcanzar nuevos niveles de productividad. Los algoritmos de la IA generativa pueden explorar y analizar datos complejos de nuevas formas.

Por lo tanto, los investigadores pueden descubrir nuevas tendencias y patrones que, de otro modo, no serían evidentes. Estos algoritmos pueden resumir contenido, esbozar múltiples vías de solución, proporcionar muchas ideas y crear documentación detallada a partir de notas de investigación. Esta es la razón por la que la IA generativa mejora drásticamente la investigación y la innovación.

La IA generativa puede responder de forma natural a conversaciones con humanos y servir como una herramienta para el servicio al cliente y la personalización de los flujos de trabajo de los clientes.

Por ejemplo, puedes usar chatbots, bots de voz y asistentes virtuales con tecnología de inteligencia artificial que respondan con mayor precisión a los clientes para resoluciones en el primer contacto. Pueden aumentar la participación de los clientes al presentar ofertas seleccionadas y comunicaciones de forma personalizada.



Por ejemplo, esto es lo que la IA generativa puede hacer para la optimización:

- Extraer y resumir datos de cualquier fuente para funciones de búsqueda de conocimiento.
- Evaluar y optimizar diferentes escenarios para reducir costos en áreas como marketing, publicidad, finanzas y logística.
- Generar datos sintéticos para crear datos etiquetados para el aprendizaje supervisado y otros procesos de ML.
- Como toda la inteligencia artificial, la IA generativa funciona mediante modelos de machine learning (ML), que son modelos muy grandes que se entrenan previamente con grandes cantidades de datos.

Los primeros casos de uso de la IA generativa en las telecomunicaciones se centran en reinventar la experiencia del cliente. La experiencia del cliente se define por las interacciones acumuladas de los suscriptores en todos los puntos de contacto del recorrido del cliente.

Por ejemplo, las organizaciones de telecomunicaciones pueden aplicar la IA generativa para mejorar el servicio al cliente con agentes conversacionales en vivo similares a los humanos. También pueden optimizar el rendimiento de la red mediante el análisis de los datos de la red para recomendar soluciones. Además, pueden reinventar las relaciones con los clientes con asistentes de ventas individuales personalizados. (Amazon, 2023). Estas son algunos de los nuevos avances que presenta esta nueva alternativa tecnológica. Por lo que la inteligencia artificial generativa es un paso más en lo relativo a las redes sociales y la libertad de expresión facilitando aún más la comunicación a través del ciberespacio.

2.9 La revolución del empleo con el advenimiento de las aplicaciones en redes sociales.

El impacto de las redes sociales en la libertad de expresión ha innovado las relaciones sociales laborales en todos los ámbitos de la producción. Hoy en día existen variedad de facilidades para el trabajo en línea. Una de las principales ventajas de los sitios es su accesibilidad. Todo lo que necesita es una computadora, tableta o incluso un teléfono inteligente conectado a Internet para realizar un trabajo. La libertad de expresión en las redes sociales tiene sus efectos significativos en el área laboral como la flexibilidad y comodidad para las personas, que les ayuda a desempeñar sus labores desde cualquier parte del



mundo, además ventajas y comodidades como las siguientes: a) Espacio de trabajo personalizado. Es posible en el trabajo online elegir espacio más idóneo para hacer tareas b) Horario flexible y sin necesidad de salir de casa por lo que cada quien decide cuando comienza y finaliza su jornada laboral c) Reduce las distracciones ayuda a estar en un ambiente libre de ruidos, tranquilo y con menores agentes distractores.

Gracias a eso, incremento la productividad y calidad del trabajo d) Menor necesidad de desplazamiento. Muchas veces no es necesario desplazarse a ningún lado, por lo que el auge de las aplicaciones en internet ha evolucionado el ambiente laboral ofreciendo nuevas alternativas de emprendedurismo en las autopistas digitales. Así con la consolidación de las, redes sociales a nivel mundial ha surgido una variedad de trabajos en línea, por ejemplo: agente telefónico, auxiliar de entrada de datos, agentes de telemarkin, redactor, desarrollador de web y muchos más. (Indeed, 2023)

2.10 TECNOLOGÍA 5 G

La tecnología 5G está en boga y viene a facilitar la conexión en el ciberespacio que multiplicara exponencialmente el número de dispositivos conectados por lo que estaremos conectados a todas las veinticuatro horas al día en el menor tiempo posible.

El 5G mejorará la conectividad y reducirá considerablemente el tiempo de latencia. Gracias al advenimiento del internet de las cosas; parte de mobiliario urbano de las grandes ciudades quedará permanentemente conectado entre si por lo que cambiara la manera de comunicarlos multiplicara la capacidad de las autopistas de la información y posibilitará que objetos cotidianos, desde la nevera hasta los automóviles, puedan conectarse (con nosotros y entre sí) en tiempo real. Su diseminación conllevará a una auténtica revolución tecnológica que permitirá, por ejemplo, realizar intervenciones quirúrgicas tele asistidas.

En España en el 2022 se realizó una operación quirúrgica utilizando esta nueva tecnología, facilitara el despliegue de nuevas flotas de vehículos autónomos y coordinar los trabajos agrícolas a través de sensores instalados en distintos puntos de un campo de cultivo por lo que la forma de comunicarnos ha cambiado y lo seguirá haciendo vertiginosamente pues el avance significativo viene de la velocidad.

El 5G permitirá navegar hasta 10GBps (gigabytes por segundo), 10 veces más rápido que las principales ofertas de fibra óptica del mercado, A ese ritmo se podrá, por ejemplo, descargar una película completa en cuestión de segundos.



Además, la latencia (el tiempo de respuesta de la red también experimentara un avance significativo esto ya es un hecho en algunos países ya que de acuerdo a los operadores se esta reduciendo a 5 milisegundos, un periodo casi imperceptible para el ojo humano, lo cual nos permite conectarnos prácticamente en tiempo real. Sin embargo, hay mucha rumorología acerca de que la tecnología 5G es muy peligrosa. La OMS calificó esta tecnología inalámbrica como cancerígena del nivel 2B, un catalogación muy genérica que, según la propia organización sanitaria, hace referencia a los compuestos “posiblemente carcinógenos para los seres humanos, esto es, cuando se considera que una asociación causal es creíble, pero el azar, los sesgos o los factores de confusión no pueden descartarse con una confianza razonable”, una categoría en la que se incluyen sustancias como el café.

La OMS afirma que los estudios realizados hasta la fecha no indica que la exposición ambiental a los campos de RF (radiofrecuencia) aumenta el riesgo de cáncer o de cualquier otra enfermedad. Por otra parte, ONG (organizaciones no gubernamentales) en materia ecológica alertan de los potenciales peligros para la salud de las ondas de telefonía móvil recientemente emitieron un comunicado denunciando que el 5G se había llevado a cabo “sin evaluar sus posibles efectos sanitarios y ambientales, a pesar de los contundentes y numerosos llamamientos científicos a aplicar el principio de precaución”.

De momento, con los estudios científicos en la mano, parece que el 5G traerá más beneficios que problemas. (Flores,2022)

2.11 TECNOLOGÍA 6G

Aún no había comenzado a desplegarse el 5G cuando China empezó a hablar de 6G y de sus intenciones de tenerlo preparado para finales de la presente década De momento, ya ha puesto en órbita un satélite 6G en pruebas. Corea del Sur aseguró que llevaría a cabo el primer piloto 6G en 2026, y en España, ya está aprobado un programa de ayudas para esta tecnología. El 6G es la sexta generación de la conectividad móvil se espera que este nuevo avance tecnológico reducirá aún más la latencia en las conexiones y aumentara notablemente la velocidad de transmisión pero todavía esta en proceso y por el momento no se ha definido el estándar del 6G y se desconocen las bandas de espectro que se utilizaran para la transmisión de datos, se vaticina que su comercialización será en 2030 se estima que los primeros casos de uso real en esta red podrían llegar entre 2026 y 2028 El 6G traerá consigo ventajas en diferentes sectores de la industria y la economía, como la medicina y la automoción. Hay varios campos que serán potenciados claramente con esta nueva generación de redes: la realidad extendida y las comunicaciones holográficas; la inteligencia artificial,



automatizada e interconectada; y la eficiencia energética, que se situará en niveles de consumo ultra bajos. La latencia a la decima parte, es decir, a 0,1 milisegundos. Eso generará prácticamente transmisiones en tiempo real fundamentalmente en sectores como la medicina y el automóvil facilitará el intercambio de datos si retrasos de recepción se pondrá de moda la holografía, que podrá transmitirse en tiempo real con alta definición y sin latencia por lo que el impacto de las redes sociales en la libertad de expresión cada día más se hace más versátil y puede tener efectos con grandes avances en las comunicaciones y la libertad de expresión pero al mismo tiempo puede ser nocivo pues esta tecnologías son controladas por la plutocracia mundial y de acuerdo a muchos investigadores conforme avance estas nuevas formas de comunicarse el control de la población será más eficaz por lo que la libertad de expresión será algo del pasado, la intimidad personal no existirá porque habrá un control absoluto a través de la bigtec que hoy en día se ha convertido en un hecho fundamentado: el Data center definido por Software.

En estos contextos existe la hipótesis que en el futuro una dictadura tecnocrática totalitaria interfiera de manera extrema en la vida privada de los ciudadanos que resulte imposible escapar a su control en donde la libertad de expresión será sometida a una nueva realidad manipulada por el impacto de esta tecnología digital de las comunicaciones bajo control de una tecnocracia científica al servicio de una élite económica que poseerá el control total de la Bigtec y por ende de la Big Data. (Sacristàn, 2024)

2.12 EL METAVERSO

En el ámbito de las redes sociales y la libertad de expresión se ha introducido otra nueva tecnología virtual se trata del metaverso que es una realidad digital que se accede por medio de dispositivos especiales como gafas de realidad virtual o aumentada a través de las cuales podremos interactuar con otros usuarios. Cada uno de estos usuarios tendrá un avatar (su personaje en el mundo virtual) e interactuarán a través de objetos en mundos inmersivos. Es como una segunda realidad digital en la que podremos interactuar con nuestros amigos, trabajar con nuestros compañeros, disfrutar de nuestras parejas e incluso tener un trabajo en el espacio digital se trata de una especie de ciberespacio por lo que incluye una realidad virtual. Esta se caracteriza por mundos virtuales que continúan existiendo cuando ni siquiera estás jugando, como la realidad aumentada, que combina aspectos de ambos mundos, tanto digital como físico. Los primeros atisbos acerca del metaverso se dieron en 1992 en una novela de Neal Stephenson llamada *Snow Crash*. Lo relevante de este libro es que Neal creó la primera referencia escrita de un mundo completamente virtual mucho antes de que se pudiera hablar de ciberespacio. En su libro Neal introduce la



idea de los avatares (o personajes virtuales de las personas reales del mundo tangible). Un avatar es un personaje tridimensional personalizado que has de crear para acceder al metaverso y que es la interfaz a través de la cual vas a interactuar con el resto de personas del mismo. Lo relevante de este libro es que Neal creó la primera referencia escrita de un mundo completamente virtual.

La clave de este proceso es que cada uno de nosotros va a crear a su propio avatar diseñándolo lo más cercano posible a tu personalidad y apariencia del mundo real. Además, esta nueva forma de libertad para interactuar en el ciberespacio presenta características novedosas como las siguientes: A) Son espacios interactivos.

Un usuario que esté en el metaverso es capaz de comunicarte e interactuar tanto con otros usuarios/avatares como con el universo virtual en sí mismo. También añade una característica de causalidad, ya que los usuarios son partícipes de los cambios que ocurren a su alrededor. B) Son entornos corpóreos En segundo lugar, estos espacios virtuales o metaversos se caracterizan por estar sujetos por unas leyes de la física y existe escasez de recursos igual que ocurre en el mundo tangible tal y como lo conocemos. C) Es persistente y autónomo por sí mismo, Por último, en tercer lugar, también son persistentes y autónomos por sí mismos. Esto significa que, pese a que no estemos usando el metaverso, este sigue funcionando. Esto le da la propiedad de ser un organismo vivo, en el que independientemente de que los usuarios estén o no conectados al mismo las dinámicas del mundo siguen funcionando. D) Está descentralizado El metaverso no es propiedad de una empresa o de una sola plataforma, sino de todos sus usuarios, quienes también pueden controlar sus datos privados. La tecnología Blockchain es una gran parte de esto porque garantiza que todas las transacciones dentro de un mundo virtual sean públicas, fáciles de rastrear y seguras en todo el mundo. E) Sin límites Como espacio virtual 3D, el metaverso elimina todo tipo de barreras, físicas o de otro tipo. Es un espacio infinito donde no hay límites sobre cuántas personas pueden usarlo al mismo tiempo, qué tipos de actividades pueden realizarse, qué industrias pueden ingresar, etc. Amplía la accesibilidad más que las plataformas de Internet actuales. F) Economías virtuales

Por último, los usuarios pueden participar en economías virtuales descentralizadas impulsadas por criptomonedas. Esto incluye mercados donde los usuarios pueden comprar, vender e intercambiar artículos como activos digitales como avatares, ropa virtual, NFT (activos digitales certificados mediante la tecnología blockchain.) o entradas para eventos. Es decir, puedes deambular por los distintos mundos virtuales pasando el rato con las marcas y famosos que luchan por acaparar el mercado. También existen espacios virtuales como centros comerciales, galerías de arte o plazas por los que puedes pasear, hablar



con gente, jugar, construir edificios o asistir a eventos. Algunos incluso organizan sus propios conciertos de música.

Sin duda, la magia está en las relaciones que se pueden formar con otros usuarios. Existen muchos espacios de reunión en el metaverso. Aunque puedes reunirte en enormes mundos abiertos como The Sandbox, también puedes jugar en salas personalizadas en plataformas como Spatial. Estas aplicaciones están diseñadas específicamente para celebrar eventos, conferencias o reuniones. (HURTADO, 2022)

2.13 EL OMNIVERSO

Este concepto tecnológico propone replicar aspectos del mundo físico en una realidad digital alternativa con un objetivo concreto: experimentar con bajo costo y sin riesgo opciones que permitan generar un impacto positivo en las organizaciones. La propuesta del omniverso y el metaverso son extremadamente similares: en ambos casos, se trata de replicar aspectos de mundo físico en una realidad digital alternativa a partir del uso de nuevas tecnologías como inteligencia artificial, reconocimiento de voz, procesamiento de lenguaje natural o reconocimiento de imágenes, herramientas analíticas, internet de la cosas, realidad virtual y realidad aumentada, big data y diseño tridimensional.

Los datos son la materia en común para uno y otro: su análisis permite mejorar los procesos, reducir imprevistos y general predicciones precisas.

Lo que cambia es el enfoque: a diferencia del metaverso, que busca modificar diferentes aspectos de la vida cotidiana, incluyendo la forma en que nos comunicamos, trabajamos o nos entretenemos; el omniverso se centra específicamente en las aplicaciones utilitarias para las empresas, relacionadas con el mundo de la industria 4.0.

Otras industrias que se pueden beneficiar de este concepto son aquellas que tienen importantes activos en campo, como ocurre con las mineras, las petroleras, las compañías de telecomunicaciones o incluso las de logística y transporte.

El omniverso les permite evaluar sus instalaciones, prevenir desperfectos o llevar a cabo inspecciones a distancia -con la consecuente posibilidad de generar acciones en caso de que sean necesarias- con altísima precisión. Las utilities en particular, tienen aquí la opción de optimizar el despliegue de sus redes. (nubital, 2024).



Un caso de uso clave es el de capacitar personal especializado en el uso de maquinarias complejas, pesadas o que impliquen algún tipo de riesgo con completa seguridad: para el operario, el entrenamiento transcurre en un sitio protegido, con un casco de realidad virtual y sin mayores posibilidades de que ocurra un contratiempo.

El sector público también encuentra en el omniverso una oportunidad sin precedentes: puede experimentar el impacto de introducir cambios en el sistema de transporte sin afectar a los ciudadanos. O incluso, tiene la posibilidad de evaluar a fondo la implementación de una ciudad inteligente.

Los sectores relacionados con el medio ambiente, por su parte, pueden generar réplicas digitales de un bosque, simular un incendio y verificar qué podría ocurrir ante diferentes cursos de acción y en distintos escenarios meteorológicos.

2.14 La Tercera Revolución Industrial

Los primeros atisbos de redes sociales y que causarían un gran impacto en la libertad de expresión fue con la llegada de la tercera revolución industrial a finales del siglo xx, la revolución producida en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), dando lugar a la sociedad de la información, fue el desencadenante de la llamada tercera revolución industrial, que se caracterizó por la innovación en microelectrónica y en las TIC. La aparición de nuevos medios de comunicación (televisión multicanal, plataformas digitales, redes sociales...). La adopción de dispositivos digitales sustituyendo a los dispositivos analógicos y mecánicos. La aparición de máquinas de control numérico y los controladores lógicos programables (PLC) o autómatas programables. El desarrollo de los primeros robots industriales. La aparición del teletrabajo y la comunicación digital entre empresas. La aparición del marketing y el comercio electrónico aprovechando la globalización del internet. La importancia creciente de la económica de los servicios. Estas fueron algunas novedades que trajo la tercera revolución industrial y que convirtió a el planeta en una aldea global por lo que las relaciones antípodas entre ciudadanos de diferentes zonas geográficas son cada día más una historia del pasado.

2.14.1 La Cuarta Revolución Industrial (4.0)

El paradigma de las redes sociales y la libertad de expresión en nuestros días es producto de la cuarta revolución industrial conocida como industria 4.0, se trata de un almacén de aplicaciones en el ámbito de la Big Tec. Y la Big Data



ejemplo inteligencia artificial, el internet de las cosas, redes sociales, nanotecnología, ciberseguridad, robótica, computación cuántica, y realidad virtual, computación en la nube, realidad aumentada (Antoni Garrell, 2019).

La cuarta revolución industrial comenzó con cierta sordina y fue oficialmente presentada en sociedad por parte de consultores alemanes en el CeBir de Hannover de 2013, con el nombre de guerra de industria 4.0 como una evolución natural de la industria 3.0. Se le ha dado una variedad de denominaciones de acuerdo a cuál de sus factores constituyentes principales o secundarios se haga hincapié si se refiere a las fuentes de energía, se habla de industria de sostenibilidad y las energías limpias.

Centrándonos en las materias primas, de la industria de nuevos materiales técnico reciclables y con nuevas propiedades sorprendentes. El eslogan hágalo usted mismo, gracias al internet de los objetos y las impresoras 3D son una manera de vender en muchos diferentes subsectores. Las redes sociales proporcionan de manera interactiva la tendencia del mercado de lo prosumidores y una vía ideal para el marketing directo. La enorme información obtenida de internet, conocida con la denominación de big data es decir macrodatos o inteligencia de datos, proporciona la capacidad de profundizar con rigor en los estudios de mercado y en las mejoras de la comercialización.

Si la industria 3.0 impulso el perfeccionamiento de las TIC en el entorno de la sociedad digital, la industria 4.0 impulsa la integración total de la información y el conocimiento en todas las etapas del ciclo de vida del producto en el entorno de la ciudad 4.0 o sociedad digitalizada.

Pero el cambio principal esta en el sistema de producción. La inteligencia artificial (IA) y su hija primogénita la robótica, han iniciado una revolución que ya no tendrá freno. Se le han sumado otras hijas: los sensores, las comunicaciones inalámbricas y los productos inteligentes (Smart products).

Las diferentes partes del proceso productivo están asumiendo funciones inteligentes que eran privativas de los obreros especializados y están comunicándose entre ellas de forma automática y autónoma mediante el internet de las cosas. Por lo que se pretende que todo sea controlado en tiempo real.

Ante este paradigma cibernético los gobiernos y las universidades deben planificar cambios para ponerse a la vanguardia de este escenario que a cambiado y está cambiando y afectando todo el sistema educativo, profesional, industrial, jurídico, político etc.



2.14.2 La Quinta Revolución Industrial (5.0)

La próxima fase del desarrollo industrial promete ser más eficiente, sostenible y más centrada en el ser humano que nunca. Con el avance que naturalmente lleva la ciencia estamos a las puertas de la industria 5.0. La Industria 5.0 es un término utilizado para describir la siguiente fase de la revolución industrial, que se centra en la relación entre los seres humanos y las máquinas en la industria manufacturera. Se trata de un concepto basado en los avances de la Industria 4.0, donde hacía hincapié en la integración de los sistemas robóticos, el Internet de las Cosas (IoT) y el uso de análisis de grandes volúmenes de datos (Big Data) para mejorar los procesos de fabricación.

Sin embargo, la Industria 5.0 va un paso más allá al destacar la importancia de la participación y la interacción humana en los procesos de fabricación. El término industria 5.0 apareció por primera vez en 2017 en un artículo académico titulado industria 5.0 La Simbiosis de la Tecnología humana de Schuh et al. Los autores argumentaban, si la industria 4.0 había aportado mejoras significativas en la eficiencia de la fabricación, también había generado preocupación por el impacto de la automatización en la mano de obra y la pérdida de participación humana en el proceso de fabricación.

Este tipo de industria pretende dar respuesta a estas inquietudes resaltando la importancia de la colaboración entre el hombre y la máquina y, creando formas naturales e intuitivas para que los humanos interactúen con las máquinas. Por ello la importancia de la industria 5.0 es significativa al ofrecer la posibilidad de crear una industria manufacturera más sostenible y humana. Al poner más énfasis en el elemento humano en el proceso de fabricación, la industria 5.0 puede ayudar a crear empleos más satisfactorios y gratificantes para los trabajadores y mejorar las condiciones de trabajo.

También, ofrece la posibilidad de crear procesos de fabricación más eficientes y flexibles, mejor equipados para adaptarse a las cambiantes demandas del mercado y las alteraciones de las cadenas de suministro. De acuerdo a esta óptica la industria 5.0 es una mejora de la actual industria 4.0. Se centra principalmente en la relación simbiótica entre humanos y máquinas para aumentar las capacidades de las personas y mejorar las condiciones de trabajo. Además, hace hincapié en la sostenibilidad y el uso de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial y los sistemas de fabricación cognitivos para crear procesos de fabricación más flexibles, adaptables y eficientes.

Dado que se espera que la población mundial alcance los 10 mil millones para 2050, los efectos apremiantes del calentamiento global, el aumento del



desempleo debido a la automatización y el agotamiento de los recursos, se necesita un nuevo enfoque. Esta es la razón por la que la quinta revolución industrial está ganando atención el concepto se basa en la simbiosis de tres segmentos distintos: tecnología, negocios y sociedad.

La 5ª revolución industrial proporciona un lenguaje común para discutir temas como el valor social, la contaminación y el agotamiento de los recursos. Y con los efectos apremiantes del cambio climático y el calentamiento global, los enfoques sostenibles se están convirtiendo en una prioridad.

La Industria 5.0 se refiere a un nuevo modelo de negocio, que pone los intereses humanos en el centro del proceso de producción. La Industria 5.0 busca minimizar la contaminación y los residuos y hacer circulares los procesos productivos.

El valor social en la industria 5.0 es un concepto importante a considerar al desarrollar e implementar una estrategia de la industria. Lograr valor social puede crear muchos beneficios para la industria, incluido el aumento de la demanda de los consumidores, la innovación y el crecimiento económico. (ESIC, 2022).

2.14.3 La Sexta Revolución Industrial (6.0)

La sexta revolución industrial se caracteriza por la consolidación de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial, el internet de las cosas (IoT) o la robótica colaborativa, que ya estamos viendo con la actual 5.0, y, otras nuevas como la integración de la computación cuántica, la nanotecnología o la biotecnología. Esta nueva revolución industrial promete una mayor eficiencia, personalización y sostenibilidad en los procesos de producción, transformando radicalmente la forma en que se fabrican y entregan los productos. En este sentido muchos países están adoptando rápidamente nuevas tecnologías como parte de su estrategia de modernización. Y precisamente estos avances en digitalización, automatización y conectividad están mejorando la productividad y la competitividad, preparando así el escenario para una adopción más amplia de los principios de la industria 6.0

2.15 El Gran Reseteo.

El gran reinicio (Great Reset en inglés), el concepto fue utilizado por primera vez en la crisis económica de 2008-2009 por Richard Florida en (2010), sin embargo, con la llegada del caos provocado por el surgimiento del COVID 19 en marzo de 2020. El gran economista Klaus Schwab fundador del foro económico



mundial de Davos en 1971 lugar de encuentro de los representantes del capitalismo global (grandes bancos, fondos de inversión. Empresas multinacionales), políticos, así como algunos intelectuales selectos, en este contexto Klaus Schwab y Thierry Malleret publican su libro COVID 19 the great reset en julio de 2020.

Los autores del Great Reset hacen un llamado a los gobiernos e instituciones para que utilicen la pandemia de COVID-19 y los “lockdowns” (confinamientos) introducidos en muchos países -especialmente occidentales- para cambiar los comportamientos sociales, y acelerar la cuarta revolución industrial- la de la digitalización. Están a favor de la intervención del Estado para imponer la transición ecológica y la economía circular y justifican la vigilancia de todos los individuos gracias a Internet y al reconocimiento facial. Haciendo énfasis en el aprovechamiento de la crisis para aselar la puesta en práctica de la cuarta revolución industrial de esta manera el control de la humanidad utilizando los medios de comunicación implícitas las redes sociales y toda la panoplia de la big tec digital para el control de la sociedad mundial y por ende la pérdida de la libertad de expresión, personal, intimidad y del sistema democrático de gobierno.

A este proyecto se le conoce como la agenda global cuyo objetivo sería la implantación de un gobierno mundial totalitario, cuyos objetivos están plasmados en la agenda 2030 de la organización de las naciones unidas (ONU) Por lo que una variedad de intelectuales connotados son opositores a este proyecto consideran que la Big Tec y la Big Data favorecerá al uno por ciento de los más ricos haciéndolos más poderosos, quedando bajo su control hegemónico el noventa nueve por ciento de la ciudadanía global poniendo en riesgo la democracia y los derechos fundamentales de la humanidad frente a las herramientas de control que posibilitan las nuevas tecnologías. (Schwatz, 2021)

2.16 Ciudades Inteligentes (Smart City)

En los últimos años se ha puesto de moda llamar a algunas ciudades con el apelativo de Smart city como resultado del uso eficiente de las tecnologías de la información y comunicación TIC (telefonía móvil fija, TV por satélite, redes informáticas, comercio electrónico, servicio de internet), pone en primer plano la idea de un ciudad cableada (con fibra óptica y con la nueva telefonía móvil 5G) como el principal modelo de desarrollo, y de una conectividad cada vez mejorada en calidad y rapidez como fuente de crecimiento. Por lo que las redes sociales en este ámbito han experimentado un avance sin precedentes y han modificado la libertad de expresión al mismo tiempo la conectividad ha cambiado la vida de la sociedad en las áreas científico educativas a nivel nacional e internacional.



El papel fundamental se centra en las industrias creativas y de alta tecnología aplicada al crecimiento urbano a largo plazo. Este factor, junto con la infraestructura de servicios, es especialmente importante

La capacidad de inteligencia local está intrínsecamente ligada a la de la economía basada en el conocimiento, donde la innovación y la tecnología son los principales motores del crecimiento y de la inteligencia colectiva de la comunidad, que subraya la capacidad y las redes como los principales factores de éxito de una comunidad.

Para ello es necesario un paradigma de planificación pertinente para el desarrollo urbano regional, y una gestión de innovación, similar al propio concepto de ciudad inteligente.

Mediante el desarrollo de estrategias conjuntas, la ciudad deberá estar basada en la agrupación o accesibilidad a la información y facilidad de movimiento de los mecanismos de innovación de carácter mundial, y mejorando sustancialmente y de forma continua sus sistemas de información interna.

La disponibilidad y la calidad de la infraestructura de las TICs no es el único rasgo importante de una ciudad inteligente ni la única característica que ayuda a definir este concepto. Varias definiciones hacen hincapié en el papel del capital humano, la educación, y la capacidad económica para adquirir dispositivos electrónicos. Se ha demostrado, por ejemplo, que las tasas de crecimiento urbano más rápidas se han logrado en las ciudades que disponen de una fuerza laboral con mayor nivel educativo. (Komminos, 2002).

Las ciudades inteligentes son aquellas en las que se aplican las tecnologías de la información y comunicación (TIC) por lo que un modelo de ciudad inteligente se basa, principalmente, en los siguientes subsistemas:

Generación distribuida que consiste en que las ciudades inteligentes cuenten con generación eléctrica repartida por el territorio, a través de un abastecimiento individualizado.

Smart Grids. Se conoce como Smart Grids a las redes inteligentes interconectadas, las cuales poseen una circulación bidireccional de datos entre el service center (o centro de control) y el usuario.

Smart Metering se trata de la medición inteligente de los datos de gasto energético de cada usuario, a través de tele contadores donde se realizan las lecturas a distancia y a tiempo real.



Smart buildings los edificios de Smart city se convierten en inteligentes como modelo de eficiencia. Edificios domésticos que respetan el medioambiente y que poseen sistemas de producción de energía integrados.

Smart Sensors los sensores inteligentes tienen la función de recopilar todos los datos necesarios para hacer de la ciudad una Smart City. Son parte fundamental para mantener la ciudad conectada e informada, y hacer que cada subsistema cumpla su función.

eMobility implantación del vehículo eléctrico y los respectivos puestos de recarga públicos y privados.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son las tecnologías de la información que ayudan a la hora de controlar los diferentes subsistemas que componen los Smart city. Mediante ello los ciudadanos y las entidades administrativas pueden participar activamente en el control de la ciudad.

Smart Citizen los ciudadanos son sin duda la parte fundamental de una Smart City ya que sin su participación activa no es posible poder llevar a cabo estas iniciativas.

El concepto de Smart city no solo se centra en los nuevos proyectos de crecimiento urbano, si no que se dirige también a la adecuación de las actuales ciudades en ciudades inteligentes, en este contexto varios países tienen proyectos para la creación de ciudades inteligentes con el objetivo de hacer uso sostenible de los recursos naturales, también han surgido propuestas urbanísticas en las que se plantea diseñar ciudades inteligentes en varios países alrededor del mundo.

2.16.1 Implementación Y Arquitectura De Una Smart City

Para obtener el mejor resultado en la evolución de una Smart City, se debe aplicar el modelo de la ciudad bajo algunos lineamientos y así conseguir aprovechar todas las ventajas que se tienen en la actualidad con la época digital en la que se vive, ya que es gracias a esta evolución y a este desarrollo digital que obtenemos nuevas tecnologías que nos permite tener una comunicación más íntegra y accesible.

Tomando como punto de partida este boom, donde los teléfonos inteligentes nos están consumiendo cada día más a causa de las redes sociales, podemos usarlo como punto inicial para la implementación de las Smart City ya que esto es parte de la planificación urbana durante la gestión para realizar una búsqueda



de la eficiencia, sostenibilidad y calidad de vida de la población de la ciudad. Además de la recolección de datos que se llega a obtener de las redes sociales es necesario plantear una solución con dispositivos conectados que sean capaces de captar diferentes señales del medio ambiente, comportamientos regulares de la ciudadanía esto con el fin de obtener dicha información vincularla bajo un proceso de analytics, datos abiertos y Big Data para la toma de decisiones rápidas y eficientes además de prevenir diferentes sucesos.

También el uso de los dispositivos inteligentes vinculados a internet usando las conexiones inalámbricas para comunicarse entre la maquinas Machine to Machine. Pero para el manejo de tanta cantidad de información es necesario crear centros de operación para el control, donde se puedan encontrar computadoras y aplicaciones las cuales, recibirán, procesarán y analizarán los datos enviados por los dispositivos y la minería de datos realizada en las redes sociales.

En estos centros se podrán tomar las decisiones correspondientes a temas como seguridad, debido al tener monitorizada la ciudad con las cámaras, temas de transporte con ayuda de sensores de movimiento en las calles que ayudarán con el control inteligente de los semáforos y temas de ambiente pues uno de los pilares de las Smart City es el uso de energías limpias para mejorar la calidad de vida, esto permitirá el monitoreo de la calidad del aire, la contaminación auditiva, el uso del agua y control de sistemas remotos de diferentes redes.

Así es que para realizar una buena gestión de todo lo recolectado es necesaria una buena infraestructura de conectividad que pueda soportar la carga masiva de información que pueden generar las aplicaciones, los dispositivos, que garantice la cobertura de toda la ciudad y de cada uno de los ciudadanos de ésta. Apoyada en la combinación de tecnologías de red de datos como la fibra óptica, redes inalámbricas como la 3G, 4G. Teniendo las anteriores aplicaciones más un buen liderazgo de los gobiernos tanto de la ciudad como el país, viéndose reflejado el apoyo en la gestión que van realizando las entidades públicas y privadas para empezar a generar ideas para tener una visión compartida que les favorezca y dé un valor agregado, satisfaciendo necesidades de la población e implique el progreso de la ciudad.

Ciudades inteligentes en la actualidad, Aunque el termino de Smart City puede llegar a ser relativamente nuevo para muchas personas, ya en diversas regiones del mundo es posible identificar ciudades pioneras en la adopción y revolución de las Smart Cities. Éstas son referentes de como realizando una buena práctica de la tecnología, la gestión pública puede realizar una gran recolección y procesamiento de datos. Entonces a partir de estos pequeños



pasos que han dado las ciudades se pueden identificar las mejoras en las gestiones en áreas como energías limpias, seguridad, movilidad, urbanización. Algunas de las ciudades pioneras y con lo que empezaron su proceso de transformación son las siguientes

Buenos Aires - Argentina En 2011, para enfrentar el índice de criminalidad, Buenos Aires tomo la decisión de modernizar a la policía y sus protocolos operacionales, promoviendo el intercambio de los sistemas informatizados y redes de comunicación de voz y datos, implemento una serie de cámaras y sensores de seguridad. (Mauricio Bouskela, Marcia Casseb, Silva Bassi, 2016)

Nueva York - Estados Unidos esta ciudad puso en práctica una estrategia para realizar el análisis de datos para así dar solución a problemas de violencia urbana, a partir de un servicio de recopilación de datos y de monitoreo de la ciudad haciendo uso de la información recibida por las cámaras y sensores, también de los teléfonos móviles, redes sociales, luego toda esta información es analizada y es puesta a la disposición de las entidades competentes. (Mauricio Bouskela, Marcia Casseb, Silva Bassi, 2016)

Santander - España En el 2010 puso en práctica el proyecto de ciudad inteligente, usando el concepto del Internet de las Cosas (IoT), implementando tres tipos de sensores: o Estáticos (colocados en puntos fijos de la ciudad, para obtener temperatura, humedad, precipitación, luminosidad). o Dinámicos (Instalados en vehículos en movimiento con el fin de llevar el control bajo un mal tráfico). o Participativos (que son aplicaciones utilizadas por los ciudadanos para enviar problemas en las vías, riñas)

Zúrich, pone en centro de su estrategia al ciudadano, buscando un equilibrio entre los ecosistemas y el desarrollo de la urbe. Destaca por su inversión en redes de fibra óptica e infraestructura y por contar con una población con altas competencias digitales.

Otras áreas estratégicas que la posicionan como una Smart City de referencia son la gestión circular de residuos y el uso eficaz de la energía, la seguridad digital, la reducción de gases de efecto invernadero y la inversión en el sistema sanitario y educativo reduciendo la brecha digital entre su población. Estas son un ejemplo de algunas ciudades inteligentes en la actualidad, pero hay mucho más. Por lo que uno de los componentes claves que caracteriza a las Smart City son las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que aplicada a una infraestructura típica urbana da solución a problemáticas comunes como la calidad de vida, transporte urbanización, energía, etc. (Repsol Global, 2024)



2.17 Aprendizaje colaborativo internacional en línea (COIL)

Una novedad en el ámbito del impacto de las redes sociales y la libertad de expresión es el COIL (collaborative online international learning) por sus siglas en inglés este nuevo método de enseñanza viene a brindar nuevos servicios en el área educativa facilitando de esta manera las relaciones interculturales en línea.

La tecnología, hoy, y los rápidos cambios de comportamiento social en los jóvenes, obligan a los educadores a buscar nuevas formas de enseñar. La expresión: “tenemos el mundo al alcance de un click”, es muy cierta y por eso debemos usar la conectividad para aprender sobre otras culturas y maneras de vida. Esto es lo que busca COIL, conectar a los estudiantes de todas partes del mundo para hablar y aprender juntos. El acceso a las redes sociales que tienen los estudiantes hoy en día, y el uso masivo de teléfonos celulares inteligentes, permiten educar a personas bilingües e interculturales.

El estudiante investiga usando la red y conectándose con estudiantes de otros lugares del mundo para compartir y colaborar en sus tareas. Las generaciones de jóvenes ahora desarrollan nuevas maneras de leer, escribir, conectar, comparar y pensar a través de la tecnología; ellos quieren respuestas inmediatas. De esta manera el COIL es un enfoque que, como parte de su clase, conecta a estudiantes y profesores de diferentes culturas para aprender, discutir y colaborar entre sí.

El proyecto COIL se basa en tres pilares fundamentales, centrados en conocimiento, la colaboración y la reflexión entre alumnos de distintas universidades o institutos. El objetivo es desarrollar un proyecto de colaboración entre dos institutos o dos universidades conectados a través de la tecnología, que les permita realizar un trabajo conjunto. Por lo que el COIL se trata de un método colaborativo basado en ABP (aprendizaje basado en proyectos) con un componente internacional, que permita al alumnado la adquisición de conocimientos interculturales, muy provechosos para su desarrollo profesional.

CAPÍTULO III

Metodología de la Investigación





3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es de carácter cualitativo con análisis descriptivo del fenómeno social investigado, está dirigido a determinar cómo es la situación de las variables con el estudio de las opiniones emitidas en un fragmento de la población universitaria.

3.2 Técnica

La técnica utilizada en la realización de este proceso investigativo fue la encuesta.

3.3 Instrumento

El instrumento que se aplicó para la recolección de información del fenómeno científico fue un cuestionario con preguntas cerradas.

3.4 Campo muestral

El campo muestral que se utilizó fue dirigido, este diseño utiliza muestras dirigidas o adaptadas, en lo que juega un papel muy importante, el juicio y la experiencia del investigador. (Ortez, 2013)

3.5 Muestra:

Se seleccionaron algunos jóvenes de diferentes universidades para que brindaran su opinión de cuál es su percepción acerca del impacto que han causado las redes sociales en su libertad de expresión.

CAPÍTULO IV

Análisis de Datos

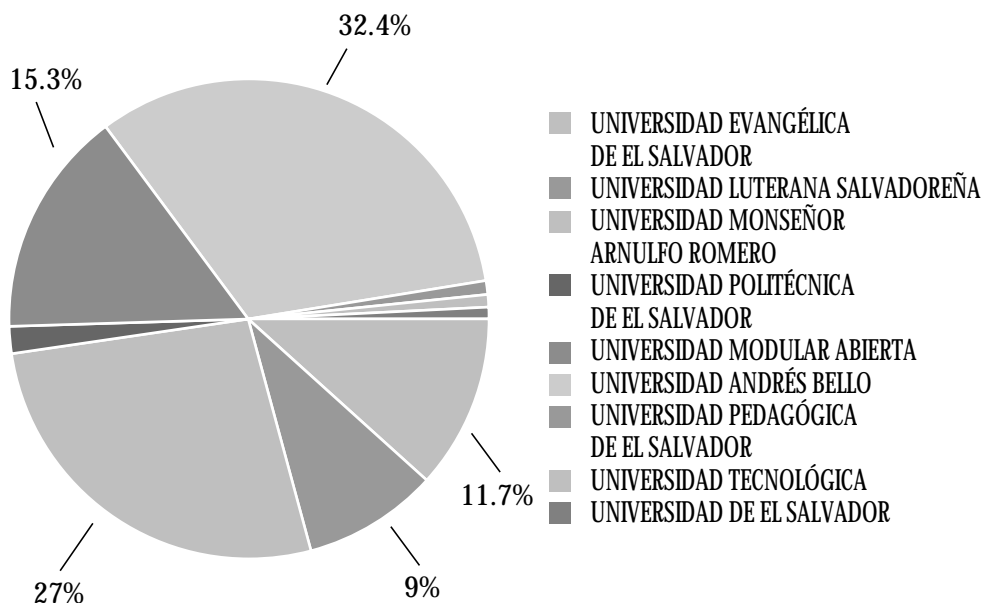




Análisis de Resultados

Figura 1.
¿Universidad a la que pertenece?

En cuál universidad estudia, de los centros académicos de donde se tomo la muestra el 32.4% pertenece a la Universidad Andrés Bello, el 27% Universidad Monseñor Oscar Arnulfo Romero, el 15.3% Universidad Modular Abierta, el 11.7% Universidad Evangélica de El Salvador y el 9% Universidad Luterana Salvadoreña.

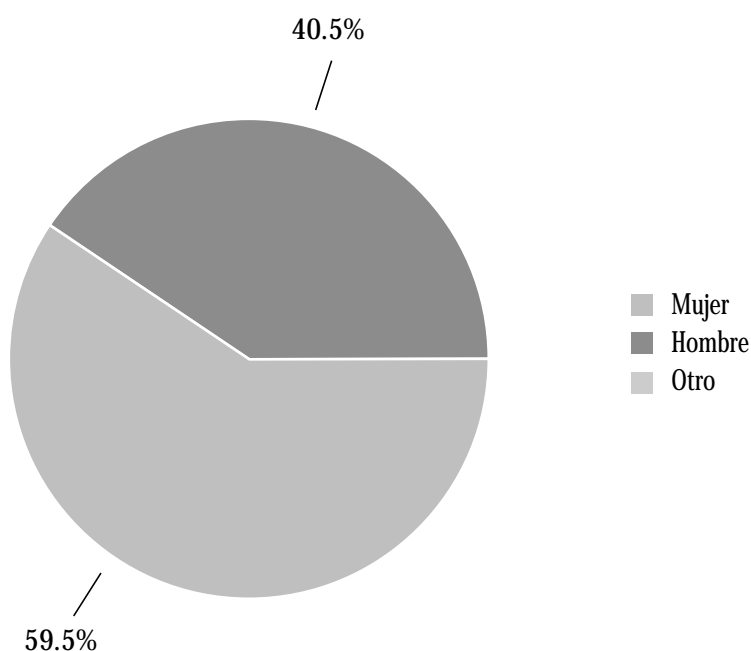


Se Observa que en las instituciones de educación superior se muestra poco interés en cooperar para que sus estudiantes participen con sus opiniones respondiendo los instrumentos para la recolección de información.



Figura 2.
¿Cómo se identifica?

En lo relativo a la identidad de género de los jóvenes universitarios consultados el 59.5% fueron mujeres y el 40.5% hombres. En otro no hubo respuesta.

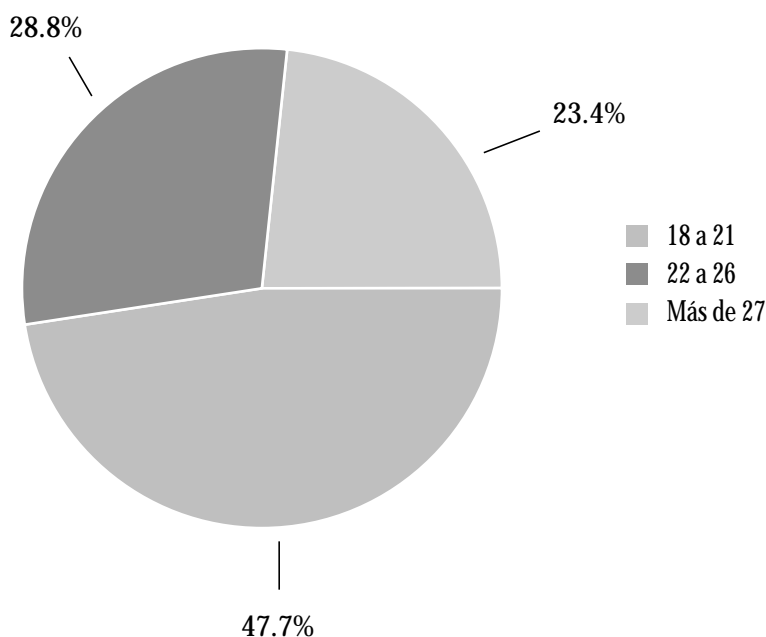


Se identificó que el más alto porcentaje de jóvenes que respondieron el instrumento para la recolección de datos acerca del impacto de las redes sociales en la libertad de expresión fueron del sexo femenino. Por lo que el género femenino es el que más hace uso de las diferentes aplicaciones de redes sociales en línea para comunicarse.



Figura 3.
¿Qué edad tiene?

La edad de los jóvenes universitarios consultados para conocer de su opinión de cual es impacto de las redes sociales en la libertad de expresión fue de: de 18 a 21 años el 47.7%, de 22 a 26 años 28.8% y de más de 27 años 23.4%.

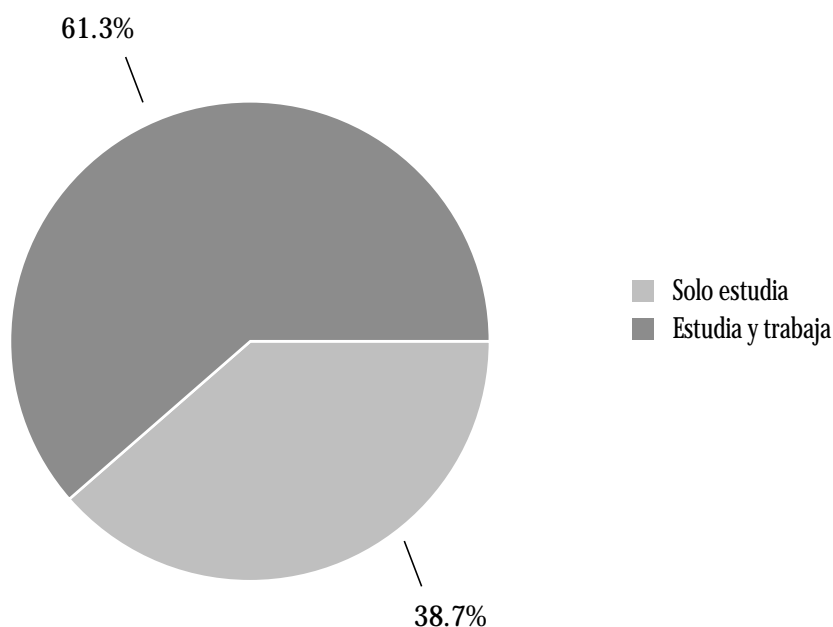


Se identifico que los jóvenes que utilizan con mayor frecuencia las redes sociales son los adolescentes universitarios de 18 a 19 años y los jóvenes post adolescentes de 20 a 21 años. Los adultos entre los 22 a 26 años hacen uso menos frecuente de las redes sociales y en ultimo lugar los adultos mayores son los que menos hacen uso de las redes sociales.



Figura 4.
¿Cuál es su ocupación?

Entre los jóvenes universitarios consultados si su labor cotidiana solo es estudiar o si al mismo tiempo trabajan el 61,3% estudia y trabaja, el 38,7% solo estudia.

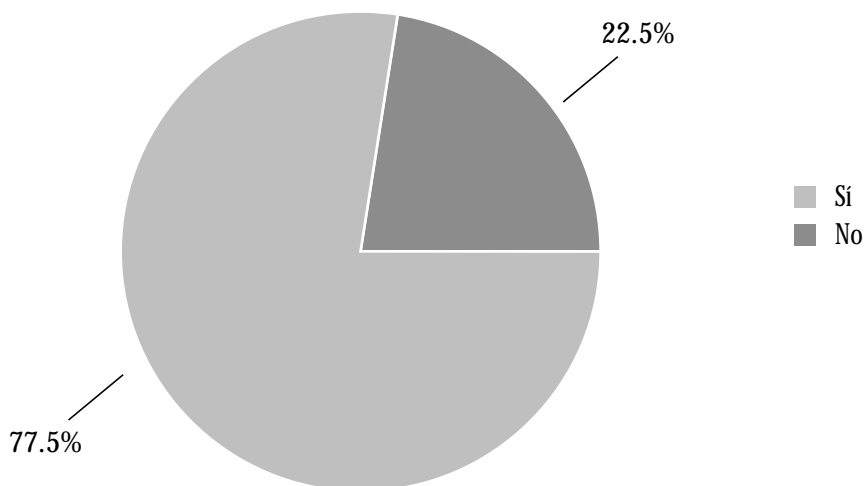


Se identifico que el mayor porcentaje de jóvenes que cursan estudios superiores estudian y trabajan y de esa manera pagar sus estudios. En una cantidad menor de jóvenes solo estudian por lo que ellos están bajo el financiamiento y la autoridad parental de sus progenitores.



Figura 5.
¿Cuenta con internet residencial?

De los jóvenes consultados acerca de si poseían internet residencial en sus hogares el mayor porcentaje dijo tener dicho servicio en un 77.5%. En una cantidad menor manifestó no tenerlo el cual sumo el 22.5%.



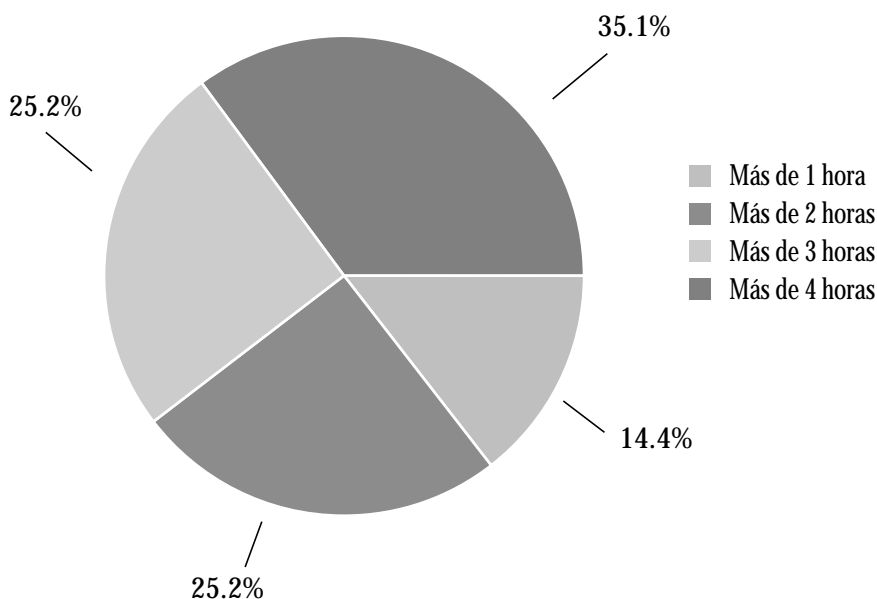
Por lo que los resultados obtenidos al interrogar a los jóvenes universitarios si contaban con internet residencial en sus hogares en un porcentaje muy alto si lo poseen por lo que hacen uso constante de la libertad de expresión a través de las redes sociales.



Figura 6.

¿Aproximadamente cuantas horas al día hace uso de redes sociales?

De acuerdo a la encuesta que se les hizo a los jóvenes de cuantas horas al día pasan activos haciendo uso de las redes sociales se identificó que existe adicción por una gran parte de la juventud universitaria por pasar conectado a las redes sociales por mucho tiempo y de esta manera mantenerse comunicados con sus amigos y compañeros de clases.

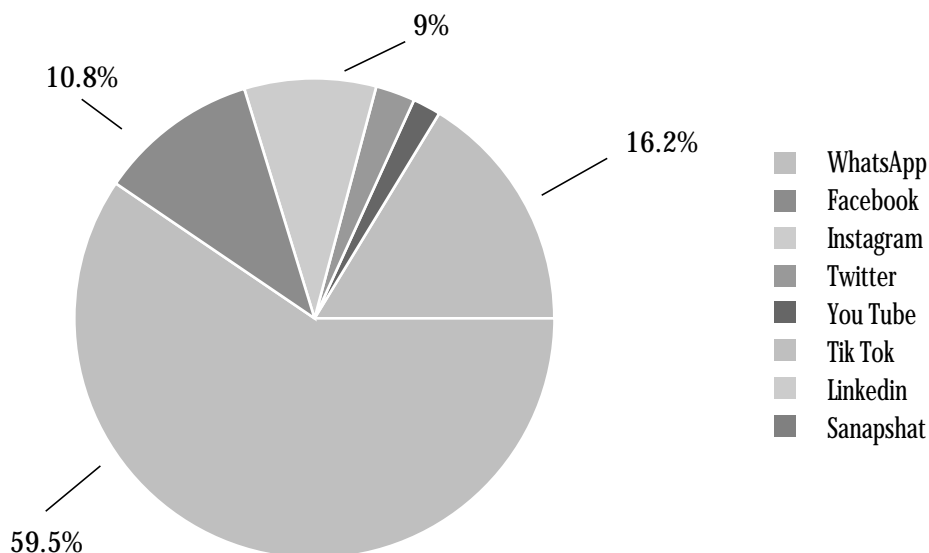


Se identificó que las redes sociales han impactado la libertad de expresión de los jóvenes universitarios haciendo uso frecuente de estas herramientas tecnológicas no solo en el ámbito de la comunicación tradicional si no también como medio idóneo para la realización de tareas académicas, por lo que las redes sociales se han convertido en medio imprescindible en la vida diaria de la comunidad universitaria.



Figura 7.
¿Cuál es la red social que más utiliza?

En los resultados obtenidos a través de interrogar cual es la red social más utilizada se identifica que WhatsApp es la aplicación más utilizada con un 59.5% de preferencias siendo la red social con mayor demanda en el mercado de las comunicaciones le sigue TikTok con un 16.2%, Facebook con el 10.8% y Instagram con 9% de preferencias.

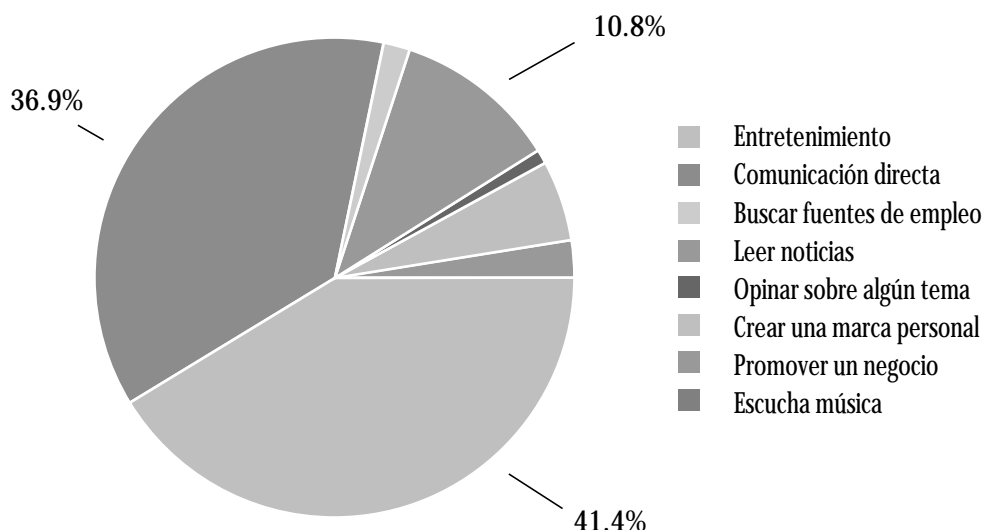


Se identifico que la red social más utilizada por los jóvenes universitarios para comunicarse con sus amigos y compañeros de clase es WhatsApp por este medio se envían correos, mensajes de voz, llamadas, videos, videollamadas y tareas académicas en Word y pdf, así como la creación de grupos de trabajo de catedra, institucionales, club de amigos etc. La segunda red de mayor frecuencia de comunicación entre los jóvenes de la comunidad universitaria según la encuesta fue TikTok la cual utilizan para enviar videos cortos de todo tipo de información. En tercer lugar, Facebook por medio de esta red social los jóvenes universitarios suben todo tipo de fotografías saludos de amistad de solidaridad condolencias noticias etc. En cuarto lugar, de preferencias del uso de redes sociales online de acuerdo a las opiniones brindadas por los jóvenes es Instagram la que utilizan para mantenerse activos en la red enviando todo tipo de videos cortos fotografías convivios noticias etc.



Figura 8.
¿Con que finalidad utiliza las redes sociales?

Esta es una parte fundamental de las opiniones emitidas por los jóvenes cuando se les pregunto con que finalidad utiliza las redes sociales en un 41.4% respondió que la finalidad por la que hacen uso constante de las redes sociales es el entretenimiento mientras que un 36.9% contesto que su mayor interés o finalidad de la comunicación virtual online es la comunicación directa y en un porcentaje menor del 10.8% opina que su finalidad es leer noticias.

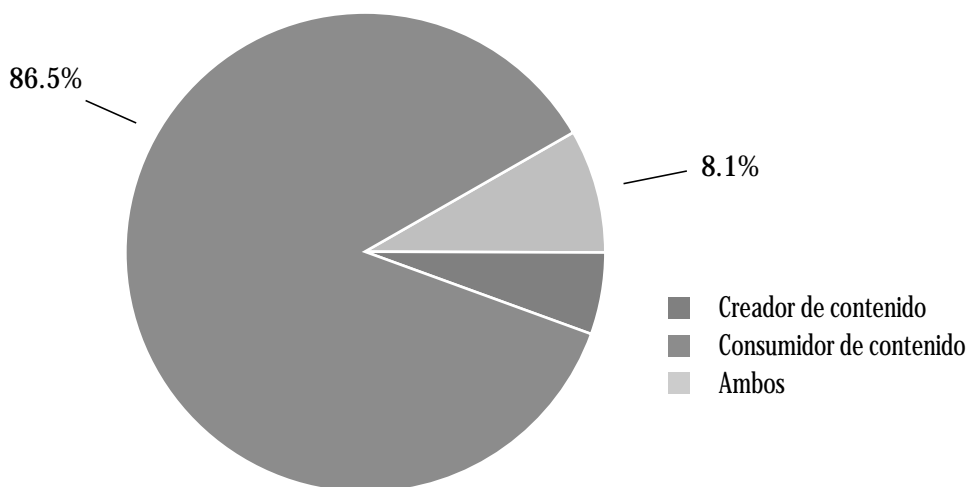


Según la interrogante que se les hizo a los jóvenes de cual era la finalidad por la que utilizan las redes sociales la mayoría de ellos opino que la finalidad es el entretenimiento por lo que las redes sociales de acuerdo al criterio de los jóvenes son un medio eficaz para el entretenimiento. Pero otros fueron de la opinión que su finalidad era la comunicación directa y en un porcentaje menor manifestó que su interés de conectarse online es leer noticias.



Figura 9.
¿Qué tipo de usuario se considera?

Cuando se les hizo a los jóvenes la interrogante que tipo de usuario se considera en un 86.5% respondió que simplemente eran consumidores de contenido y en una cantidad mínima del 8.1% se declara como creador de contenido.

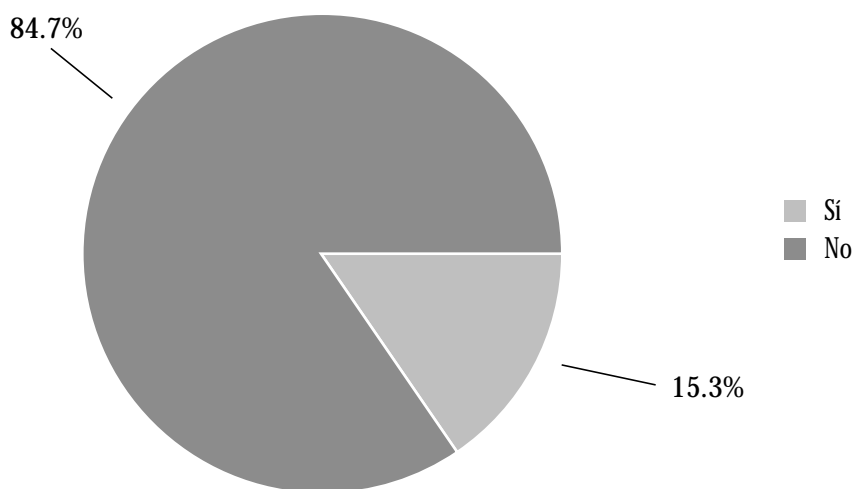


Al analizar la pregunta ¿Qué tipo de usuario se considera? La mayoría de jóvenes solo está interesado en consumir contenido en un porcentaje muy mínimo se considera creador de contenido por lo que las redes sociales son un instrumento de manipulación social eficaz debido a la ansiedad que provoca en los jóvenes universitarios por consumir contenido.

Figura 10.

¿Alguna vez te han extorsionado a través de las redes sociales?

En lo relativo a los delitos realizado por persona inescrupulosas en el ámbito de las redes sociales se les hizo la interrogante a los jóvenes encuestados si alguna vez lo han extorsionado a través de las redes sociales en un 84.7% respondieron que no y un 15.3% dijeron que si habían sido victimas de los delincuentes cibernéticos.

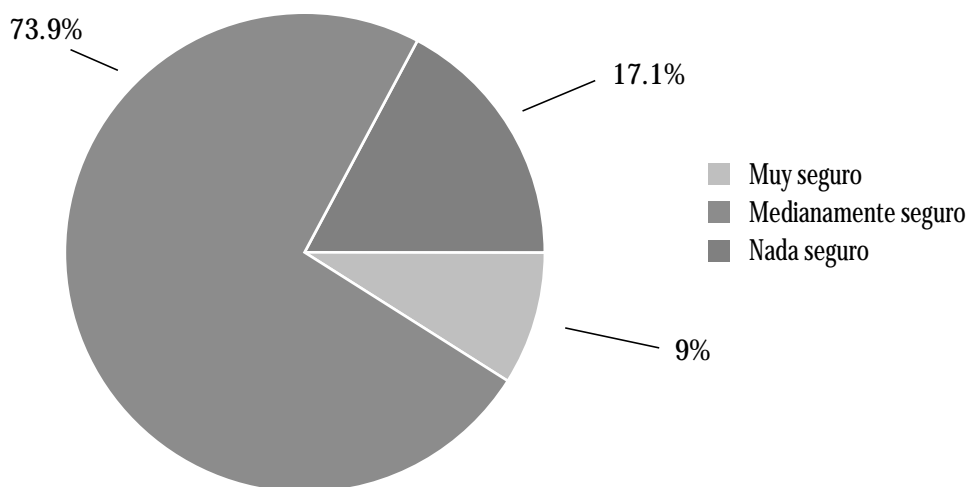


En el ámbito de la delincuencia online al analizar la interrogante si los jóvenes en algún momento han sido víctimas de personas que utilizan las redes sociales para protagonizar delitos de extorsión una buena parte dijeron que si fueron acosados por este tipo de facinerosos por lo que se puede observar que siempre hay personas que son asediadas por esta clase de delitos online.



Figura 11.
¿Se siente seguro al hacer uso de las redes sociales?

Cuando se les pregunto a los jóvenes si se sienten seguros al hacer uso de las redes sociales el 73.9% respondió que se sentía medianamente seguro, el 17.1% nada seguro y el 9% muy seguro.



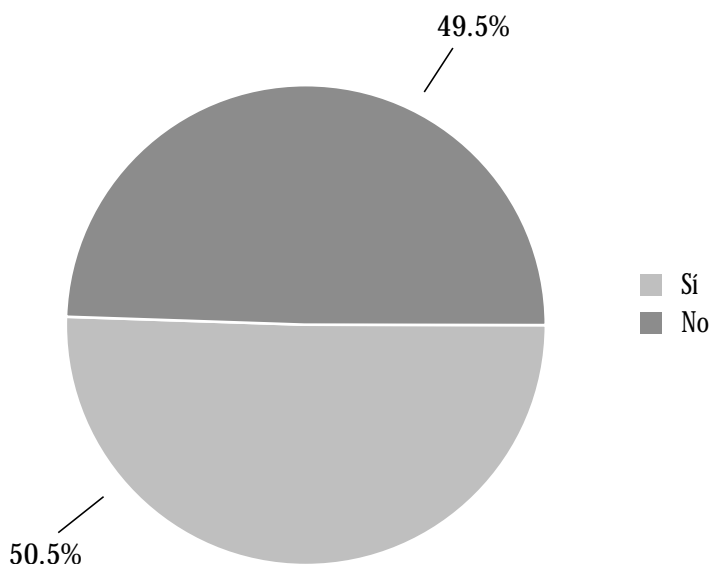
Identificamos que en alto porcentaje de jóvenes universitarios usuarios de las redes sociales no se sienten seguros expresando cierta desconfianza de expresarse libremente por lo que, si existe un impacto de las redes sociales en la libertad de expresión, una cantidad muy pequeña de los encuestados dijo sentirse muy seguro.



Figura 12.

¿Alguna vez ha sufrido falta de respeto en las redes sociales?

Cuando se pidió a los jóvenes que expresaran con un si o no si alguna vez ha sufrido falta de respeto en redes sociales el 50.5% respondieron que si y el 49.5% dijeron que no.



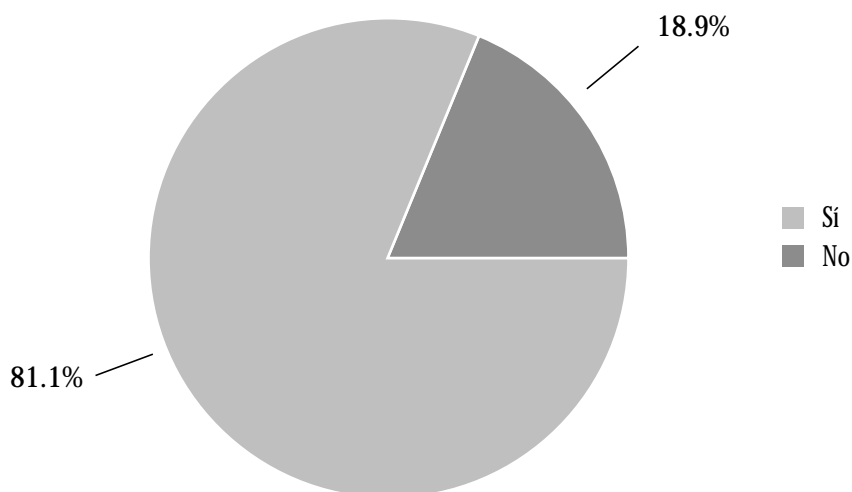
Podemos identificar que existe cierto equilibrio en lo relativo al respeto y la falta de respeto en redes sociales porque hay una relatividad de resultados entre los encuestados en donde hay casi un cincuenta y cincuenta entre los que si han sufrido falta de respeto y los que no.



Figura 13.

¿Considera que las redes sociales tienen un impacto positivo en su vida?

La era digital es un hecho en la actualidad porque al hacerles la interrogante a los jóvenes si consideraban que las redes sociales tienen un impacto positivo en su vida el 81.9% dijeron que si y el 18% consideraron que no.



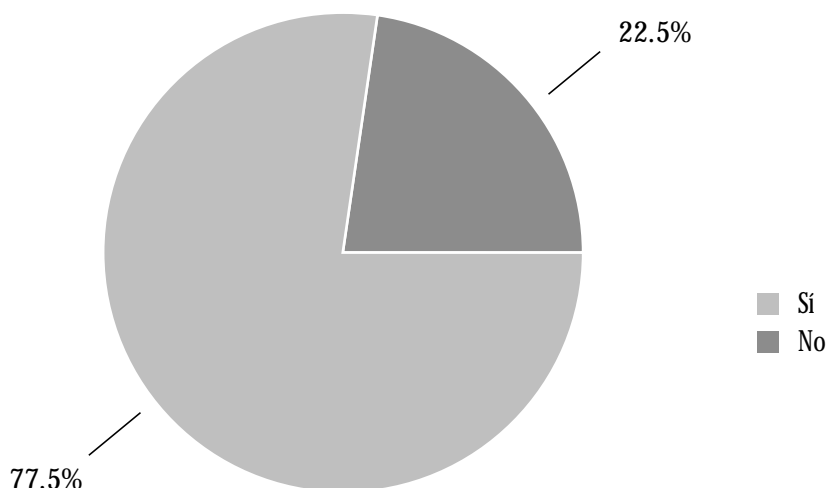
En los resultados de la interrogante que se les hizo a los jóvenes que si consideraban que las redes sociales tienen un impacto positivo en su vida se observar que si lo hay debido a que la mayoría manifiesta sentirse activado e influenciado positivamente por las redes sociales en un porcentaje muy mínimo consideraron no sentirse positivado ni impactado por las redes sociales.



Figura 14.

¿Considera que las redes sociales promueven su libertad de expresión?

De los jóvenes encuestados el 77.5% consideran que las redes sociales promueven su libertad de expresión y el 22.5% opinan que no.

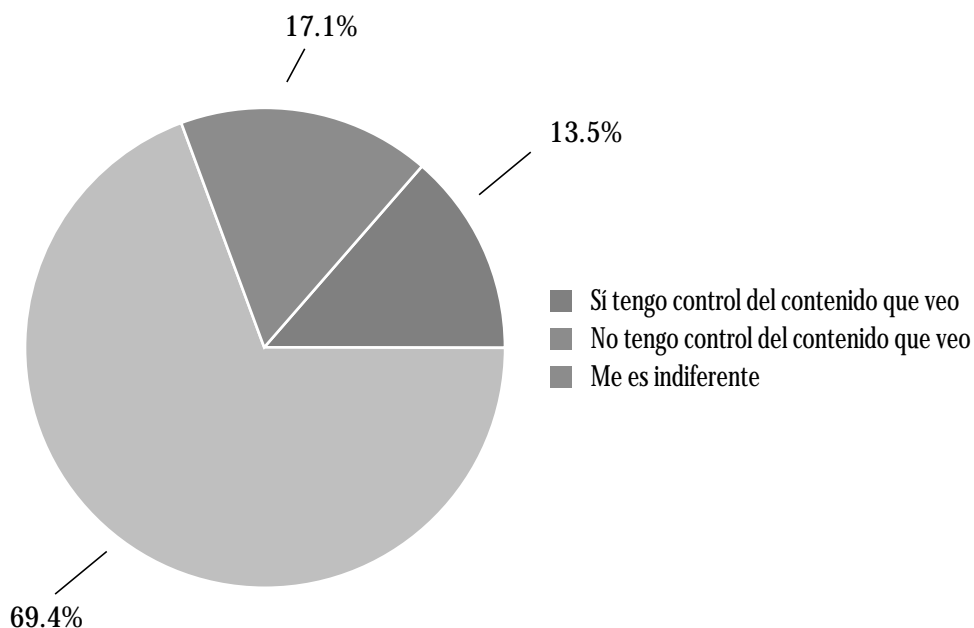


Al analizar la interrogante identificamos que la mayoría de jóvenes si considera que las redes sociales promueven su libertad de expresión sin embargo hay un porcentaje que muestra escepticismo de que las redes sociales promuevan su libertad de expresión al responder con un no por lo que para este grupo de jóvenes encuestados las redes sociales no promueven su libertad de expresión.



Figura 15.
¿Considera que controla el contenido presentado en sus redes sociales?

De los jóvenes encuestados al hacerles la pregunta considera que controla el contenido presentado en sus redes sociales el 69.4% considera que si tiene control del contenido que ve, el 17.1% dijeron no tener control del contenido que ven y un 13.5% opinaron que les era indiferente.



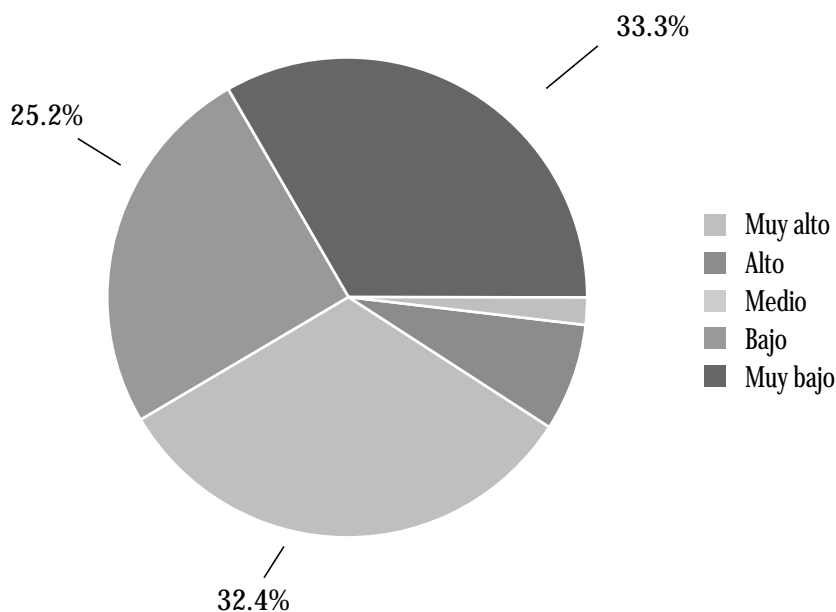
Con el análisis de la interrogante sobre el control del contenido que cotidianamente es publicado en redes sociales se logra identificar que la mayoría de usuarios si tiene control de los contenidos que su difunden en estos medios de comunicación social. Sin embargo, hay un porcentaje de jóvenes que opinan no tener control y un grupo pequeño de los encuestados manifiestan que les es indiferente.



Figura 16.

¿Te han calumniado en las redes sociales limitando tu libertad de expresión?

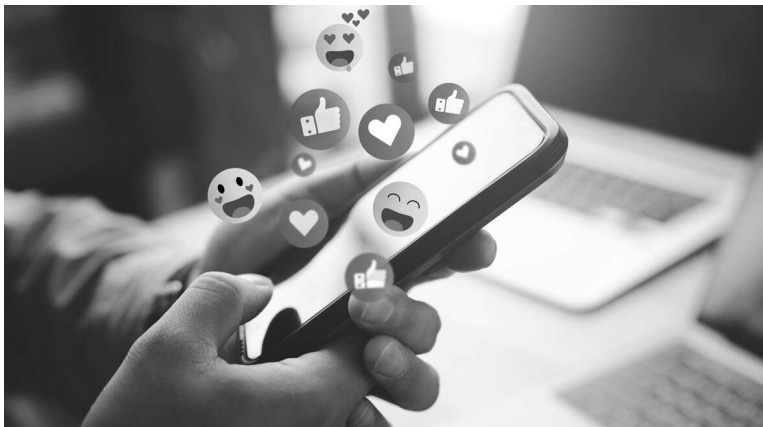
Al preguntar a los jóvenes si los han calumniado en las redes sociales limitando su libertad de expresión el 33.3% opinaron que muy bajo, el 32.4% expresaron que medio y el 25.2% dijeron que bajo.



Al hacer un análisis de esta interrogante identificamos que las calumnias que se publican en las redes sociales tienen una frecuencia entre las alternativas de muy bajo, medio y bajo.

CAPÍTULO V

Conclusión





CONCLUSIÓN

En el contexto de las redes sociales el impacto en la libertad de expresión de los jóvenes universitarios de acuerdo a las opiniones, las redes sociales han impactado las maneras de comunicarse desde la llegada de internet en la década de los sesenta aunque al principio fue de uso exclusivo de la institución castrense, a corto plazo la proliferación de la comunicación a través de sitios web a llegado para quedarse debido a que constantemente aparecen nuevas aplicaciones que facilitan la conectividad social por lo que la tecnología virtual está presente casi en todos los ámbitos de las relaciones sociales.

En el siglo XXI se está viviendo una auténtica revolución de los medios de comunicación y por ende las redes sociales son un medio eficaz para la libertad de expresión. Los jóvenes en porcentaje muy significativo manifiestan que estas conectividades virtuales han modificado la manera de comunicarse por lo que se está conformando un sistema moderno digital que modifica la vida social y la libertad de expresión.

Sin embargo de acuerdo a las opiniones emitidas por el sector social encuestados la libertad de expresión en redes sociales virtuales no es absoluta porque existe un miedo latente a la censura y al autoritarismo por parte de funcionarios públicos por otra parte el uso de internet con sus millones de sitios web para atraer a la conexión online a personas de todas las edades a impactado positiva y negativamente en lo relativo a las ventajas a facilitado la intercomunicación nacional e internacional revolucionando la información en los diferentes ámbitos de la vida de la sociedad global en la economía, el comercio, la educación, la política, el derecho, el arte, la religión, la cultura, la industria del entretenimiento etc.

Al mismo tiempo apertura un grave riesgo para la sociedad al transformarse en herramientas eficaces para la realización de actividades ilícitas como trata de personas, prostitución infantil, falsas noticias, (fake news) intimidación, (bullying) bulos, troll, pornografía de todo tipo etc. Por lo que identificamos que las redes sociales han tenido un gran impacto en la libertad de expresión de los jóvenes universitarios facilitándoles el entretenimiento, el acceso a la información científica con bibliografía de calidad en línea, revistas documentales de todo tipo, podcast, webinar, streamer y youtuber muchas de las personas que se dedican a estas actividades online son profesionales, investigadores, científicos de diferentes especialidades y con conocimiento de calidad de las temáticas que publican a través de las redes sociales.

Por lo que concluimos que las redes sociales online han impactado la libertad



de expresión de manera positiva y negativa a personas de todas las edades y de diferentes clases sociales debido a que algunos investigadores sostienen la hipótesis que la apertura de las nuevas tecnologías de la comunicación apertura un grave riesgo para la sociedad al transformarse en herramientas de vigilancia, seguimiento y control en poder del Estado, de las élites y especialmente, de las grandes empresas de internet que ponen en peligro la privacidad y la libertad de expresión.

En particular las corporaciones tecnológicas representan la mayor amenaza contra la libertad de expresión pues no solo tienen el control de la información sino, fundamentalmente, poseen el poder sobre la estructura de la plataforma de internet.

En ese sentido, la modernidad digital afirma la tendencia de un proceso interrelacionado entre la privatización del derecho de la libertad de expresión por las corporaciones tecnológicas y la constitución de un ciudadano-cliente, sumiso de sus disposiciones y dependiente de la lógica del mercado red. El resultado es la conformación de un cibercracia, un gobierno digital autoritario de unas pocas empresas por ejemplo Google, Apple, Facebook, WhatsApp, Amazon y Microsoft, que son los nuevos gobernantes que deciden sobre los mensajes y la libertad de expresión en las redes sociales.



BIBLIOGRAFÍA

- Amazon. (12 de diciembre de 2023). aws. Obtenido de aws: <https://aws.amazon.com/es/what-is/generative-ai/>
- Aguilar, Iván Fernando Mérida (12 de enero de 2024). «Inteligencia Artificial y poder internacional». *Meer*. Consultado el 9 de abril de 2024
- Antoni Garrell, L. G. (2019). *La Industria 4.0 en la sociedad digital*. En L. G. Antoni Garrell, *La Industria 4.0 en la sociedad digital* (pág. 226). Barcelona: Marge books.
- Barrio, Miguel Ángel (26 de febrero de 2016). «La importancia de la ética en la inteligencia artificial». *El País*. Consultado el 21 de abril de 2023.
- Castillo, del, Carlos (29 de marzo de 2023). «Cientos de expertos piden parar la “peligrosa carrera” de la inteligencia artificial hasta alcanzar un pacto global». *eldiario.es*. Consultado el 1 de junio de 2023
- Chaves-Maza, Manuel (2023). *Sistema de inteligencia artificial para la mejora del asesoramiento y apoyo al emprendimiento*. Actualidad Centra. ISBN 978-84-10064-01-0. Consultado el 11/06/2024.
- ESIC, I. d. (5 de Septiembre de 2022). ICEMD. Obtenido de Instituto de innovación de ESIC: <https://icemd.esic.edu/knowledge/articulos/industria-5-0-lo-que-significa-y-sus-beneficios/>
- Flores, J. (15 de Diciembre de 2022). *National Geographic*. Obtenido de Que es el 5G y como nos cambiara la vida: https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/que-es-5g-y-como-nos-cambiara-vida_14449
- HURTADO, J. S. (22 de Agosto de 2022). IBS. Obtenido de Qué es el metaverso, ejemplos y cómo se accede: <https://www.iebschool.com/blog/el-metaverso-origen-definicion-y-la-apuesta-de-facebook-tecnologia/#:~:text=El%20metaverso%20es%20una%20realidad,podremos%20interactuar%20con%20otros%20usuarios.>
- Indeed. (4 de septiembre de 2023). Indeed. Obtenido de Indeed: <https://es.indeed.com/orientacion-laboral/buscar-trabajo/trabajos-online>



- Komminos, N. (2002). Ciudades inteligentes sistema de conocimiento de innovación y espacio digital. En N. Komminos, *Ciudades inteligentes sistema de conocimiento de innovación y espacio digital* (pág. 30). Londres: Spon Press.
- Nubital. (4 de febrero de 2024). *nubital*. Obtenido de Omnivero o Metaverso: ¿En qué se diferencian?: <https://nubital.com/el-omniverso-que-es-y-en-que-se-diferencia-del-metaverso/>
- Repsol Global. (14 de febrero de 2024). *Tecnología e innovación*. Obtenido de Tecnología e innovación: <https://www.repsol.com/es/energia-futuro/tecnologia-innovacion/smart-cities/index.cshtml>
- Repsol. (s.f.). *Repsol global*. Obtenido de Repsol global.
- Rusell, S. J.; Norvig, P. (2004), «Inteligencia artificial. Un enfoque moderno», *Pearson Educación* (Segunda edición) (Madrid), ISBN 978-84-205-4003-0.
- Rodríguez, Txema (27 de enero de 2017). «Machine Learning y Deep Learning: cómo entender las claves del presente y futuro de la inteligencia artificial». *Xataka*. Consultado el 21 de abril de 2023.
- Sabán, Antonio (8 de mayo de 2016). «¿Qué es la singularidad tecnológica y qué supondría para el ser humano?». *Hipertextual*. Consultado el 21 de abril de 2023.
- Sacristàn, L. (3 de junio de 2024). *Xataka movil*. Obtenido de 6G: todo sobre su tecnología y cuándo llegará la próxima generación de redes móviles: <https://www.xatakamovil.com/nuevo/6g-toda-informacion>
- Schwartz, M. (2021). Le Magicien de Davos, verites et mensonges de la grande reinitialisation. En M. Schwartz, *Le Magicien de Davos, verites et mensonges de la grande reinitialisation* (pág. 15). Paris: Cultures et racines.
- Thompson, Elaine (6 de septiembre de 2019). «10 ejemplos de que ya dependes de la IA en tu vida diaria». BBVA *OpenMind*. Consultado el 21 de abril de 2023.

El presente estudio analiza el impacto de las redes sociales en la libertad de expresión desde la perspectiva de jóvenes universitarios en El Salvador.

Utilizando un enfoque cualitativo con encuestas dirigidas, se recopilaron datos sobre el uso, percepción y riesgos asociados a estas plataformas digitales. Los resultados muestran que WhatsApp es la red social más utilizada, seguida de TikTok y Facebook, destacando su rol en la comunicación interpersonal y académica.

Aunque la mayoría de los encuestados perciben un impacto positivo en su libertad de expresión, también expresan preocupaciones sobre la seguridad y la incidencia de delitos cibernéticos. Además, se identificó una alta dependencia de estas herramientas, principalmente para entretenimiento y comunicación.

No obstante, el control de las plataformas por parte de grandes corporaciones plantea desafíos éticos y legales, evidenciando un riesgo para la privacidad y los derechos fundamentales.

Este estudio concluye que las redes sociales han redefinido la libertad de expresión, presentando tanto oportunidades como amenazas en un contexto de creciente digitalización.

ISBN: 978-99983-58-49-2



9 1789998 1358492